

MEGAOCIO

Año 18
Nº 25
Marzo 1991
P. 6 P.
40.0 pts

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

CHANDLER

Carrito: 1.000, 2.000, 3.000, 4.000, 5.000, 6.000, 7.000, 8.000, 9.000, 10.000

Wrath of the Demon

Videojuego
del mes

DISNEY SOFTWARE

Juegos Educativos

Trucos, Pokes
y Cargadores

LA GUIA DEL JUGADOR
Loom y Legend of Djel



Disney's **DUCKTALES**

LA BUSQUEDA DEL ORO



PELIGRO

AVENTURA

MONTAÑAS DE DOLARES

DECORADOS EXOTICOS

EMOCIONES FUERTES

Acepte el desafío que le lanza Disney ... en una carrera loca alrededor del mundo irá a la búsqueda de la fortuna y de la gloria y se convertirá en el héroe más rico del mundo!! Para participar en esta aventura, deberá reunir todas sus talentos y su coraje - ¿TIENES LA PASTA DE UN HEROE?



TITUS

Disney

Amigo® PC / PS - Atlas® ST - Commodore 64

Para más información e importe técnico:
PROLUM S.A. - Mariscal Balmori 22
11200 MALDONADO - Tels. 341 14 32/35 29

© The Walt Disney Company



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Núm. 34

4. Noticias y Actualidad.

10. Chip

Juegos Educativos.

14. Juegos.

Looney's, Pang, Wrath of the Gods, Death Trap, Cougar Force, Time Warp, Carlos Sains, Rana, Bir Quine, Wings of Fury, Crystals of Arborea, Life and Death, Professor Moriarty, Shogun Park Cafe y Mountain Bike

49. Consolas.

Noticias y juegos.

54. La guía del jugador.

Loons y Legend of Dyl

59. Trucos, Pokes y Cargadores.

62. Big Chips.

Finaliza tus juegos de aventuras.

64. El Cajón.

67. Amstrad-Sincalir Ocio.

La revista para los "interiores" de los cursos.

68. Trucos CPC.

Pequeños trucos para tu CPC.

70. Listados CPC.

Misión.

72. Correo.

74. Compra, Vendo, Cambio.

Editorial

Miles de discos...

El mismo gusto en videojuegos es el mismo de discos que componen el día a día. Títulos como *Wrath of the Gods*, *Time Warp*, *Space Ace*, *The Monkey Island*, *Elm* o incluso el fabuloso *Kang Quest V*, son los nuevos programas cargados de gráficos, sonido, texto y mecánicas que tornan a un proceso repetitivo en el disco duro de cada uno de nuestros ordenadores.

¿Por qué tantos discos? Los títulos nuevos necesitan buena gráfica (diseñados), buen sonido (partida digitalizada) y además muchas pastillas y animaciones. Todo esto ocupa mucha memoria y entre tanto provecho que los algoritmos hacen cuando se encuentran almacenados en un gran número de discos.

La solución de momento está en los métodos de disco duro, aunque ya se están empezando a ver métodos distribuyendo en el extranjero, los primeros videojuegos en CD-ROM para los ordenadores personales. Fue claro que cuando una versión prevalece sobre los discos y cambia el mercado, el número de los discos de cada videojuego se verá reducido a uno, o dos, ¿verdad?

Directores: Juan Jorge Garrido, Redacción: Federico Rubio y María Blázquez. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valiente, A. Javier Martín, Ricardo y Autoedición, Juan M. Cordero, Eugenio Domínguez, Pollegueta (Rita Martí), Jefe de Redacción: Emilio Rodríguez. **Secretaría de Redacción:** Ana del San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Álvarez. **Patrocinadora:** Ocio S.L. **Impresión:** Magenta S.A. **Copios de legal:** 819 425 1889 (la una subscritora de R.M.P. Ocio de Coruña) S.A. **Correos:** Publicidad y Administración: La Gaceta de Periodismo Ocio (calle Plinio 36) 28014 Madrid. **Teléfono:** (91) 318 28 81 y 318 80 07. **E-mail:** ociomail@nacion.es para suscripciones y comentarios de los que serán verificados por los colaboradores.



KING QUEST V

La última entrega de *La música secreta*, con fotografías para una presentación al lanzamiento en CD, contó de uno de sus últimos productos, Ring Quest V. La versión disponible de ahora digitalizada, tiene el lujo de los textos en paralelo y a color, y así como que por primera vez, se han producido también, en la versión de libro.



SPEED BALL EN CONSOLAS

De todos los países europeos, el Reino Unido es el que el mayor número de veces ha sido el escenario principal de los dramas de los hermanos Lindbergh para la serie *Stratford*.

Para final, este juego ya está disponible para los celulares. Sigue y disfrútalo en esta última con el nombre de Clash Ball. Esperamos que los disfrutes.



Pit Fighter en Lynx

Ameri Corp. ha conseguido los derechos para producir en la televisión el conocido y exitoso programa cómico de Alvin Karpis, PIT FRATERN. Me entusiasman mucho los viejos programas de lucha con grillos, dignificados en su momento por los escritores de la época.



JUEGOS CON 270 COLORES

Fueron así los tres uno de los últimos productos de la singladá programada por Andrew Rossbrook y con la particularidad de que andaba hasta 750 metros subterráneo en la ciudad de Chicago. Además de la música, profundos momentos, como ¡puedes saberlo! (19) and los d'après de la zona subterránea con una voluntad que para el momento estaban volviendo a modo.

El protagonista del programa es un niño pobre y cargado de problemas que debe enfrentarse a través de la tradición de posadas en busca de un hogar pequeño y acogedor.

A los largos de todos el pago sucesivo
 le imponen un castigo, y, como que son
 verdaderos hacer fin de sus trabajos, cuando
 están, a sueldo, con un pago fijo de
 diez mil pesos.

SPACE ACE EN NINTENDO

Muy pronto los aficionados pasarán por la consola Nintendo para jugar con el Space Ace, el primer juego de Nintendo Switch.

El juego se desarrollará basándose en el mundo de los juegos retroactivos, ya que se han convertido las características esenciales de algunos juegos para proporcionar una mejor experiencia. El desarrollo se centrará en los diferentes aspectos, los más destacados por su nivel tecnológico, pero sobre todo por su gran valor artístico.



GREMLINS II

Aunque ya ha salido el juego que antes para los jugadores de 16 y 32 bits, ahora habrá más a los jugadores para elegir a los jugadores de la consola Nintendo con este fantástico juego.

Lo más destacado de esta versión son los gráficos, que están rediseñados muy bien, así como los efectos de sonido, los movimientos y la música.



TURRICAN II

Después del éxito obtenido con la primera parte de este juego, Bandai. Arts nos vuelve a sorprender con una segunda parte llena de acción, efectos de sonido y gráficos. El juego dispone de 20 niveles, 10 diferentes efectos de voz y 50 diferentes efectos de sonido, que aumentan los 12 niveles de que está compuesto el juego. Hay en total 1.500 personajes y 2 tipos de gráficos, que todos a su vez se combinan con el sonido de Turrican II.

NINTENDO Y SONY

La empresa de Los Angeles Nintendo Co. y Sony Corp. han acordado en el futuro un juego de formato de compact-disc para la consola "PlayStation" de Nintendo, según afirman representantes de la compañía el pasado martes. Hay en día, los CD no están principalmente para música, pero las compañías siempre están trabajando para permitir que se utilicen también en los gráficos por computadora, así como otros tipos de imágenes. Desde aproximadamente ahora comenzando.

Esperamos tener a medida que los CD continúan a los floppy disc como modo de almacenamiento de datos.





BUILDERLAND

Bolshoi como es uno de los últimos, puede jugar de la comedia y el estado más interesante del socialismo de que se distingue el otro juego es su desmoronamiento. Lo más peculiar de Bolshoi es el control de la escena, no los sentimientos ni el personaje, sino el contenido. Se lo define, debemos contar

[illegible]

CONTRUYETE TU PROPIO CASTLE MASTER

Una misa: oraciones de la Misera Pascua, canto en la clarinete de Juan Pablo Delia, Dark Sola, José Enrique y Ciro Hinojosa. En el coro: una misa y una misa que para la vida eterna en nuestra casa. En la sala de un poco, claudia con sus primos y sus amigos, pero cuando en "D" para poderosamente explorados y mediados a nuestra propia

Más juegos para la consola Lynx

[illegible][illegible]

Sonido estéreo para Gameboy

Nada. Manifestando el amor de sus principios, comparten en diez años periferias y complementos para la GAMMEX, ha nacido un nuevo sistema amplificador que, coincidiendo con la zona crítica de la imagen, nos permite visualizar los tumores y crisis de los radiólogos en el mismo. Para ello dispone de dos altavoces y un botón para activar/desactivar la amplificación. El producto es **RAMA GAMMEX AMPLIFIER** y de nosotros se puede encontrar en www.ramamex.com.

16 BITS

**¡REVOLUCION
DE PRECIOS!**



1595 PTAS

ROTOR

PIRATE

HOSTAGES

486x51 - 256k - IBM PC Y/OX 386/4 8.02

486x51 - 256k

486x51 - 256k - IBM PC Y/OX 386/4 8.02



SYSTEM 4

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A. Plaza Mártires, 10 Tel: 735 01 02 Fax: 735 06 90 (Fuencarral) 28004 MADRID



ESTE VIDEO ES TODO LO QUE UO. NECESITA PARA EMPEZAR SIMPLIFIQUE SU TRABAJO

Ud. dispone en videocinta o en su oficina de una sesión de asesoramiento con su PC. Temas fáciles de entender y divertidos de poner en práctica.

Este es lo que pretendemos con este video: dedicarlo al manejo de su ordenador personal. Expertas instrucciones le enseñarán paso a paso, con ejemplos prácticos y fáciles de entender ideal para el principiante, ya que no requiere poseer ninguna experiencia en ordenadores.

TU PRIMER ORDENADOR

El comprador de su primer ordenador necesita una ayuda para aclarar sus dudas. Mostramos la preparación de la guía apropiada. Nuestros experimentados instructores le enseñarán paso a paso un total resultado con ejemplos prácticos que podrá utilizar al momento. Empezando por la instalación del ordenador y siguiendo por cómo guardar y recuperar la información y las diferencias entre el software y el hardware. Este video le mostrará cómo los ordenadores ayudan para Ud. y cómo tomar la mejor decisión de compra según sus necesidades.

- Cómo los ordenadores trabajan para Ud.
- Las partes principales de su ordenador
- Cómo trabajar
- Cómo guardar y recuperar información
- Datos FUENTE DADO y HARDWARE
- Diferencia entre hardware y software
- La mejor decisión de compra según sus necesidades

**"HACEMOS FÁCILES Y
DIVERTIDOS LOS TEMAS MÁS
COMPLEJOS"**

P.N.P. 2815 Ptas.
(+275 Ptas. de gastos de envío)
Ref. 88-108

ENVIEN A TODA ESPAÑA
Pedidos por teléfono: (91) 319 80 37



NUEVO LYNX

Ahora, que ha vendido en Estados Unidos más de 200.000 unidades del Lynx desde que Apple Magazine y PC Magazine le han declarado campeón de innovación, Lynx le ha lanzado un nuevo modelo más pequeño y más barato que el anterior.



**GAMEBOY:
organizador
personal**

Convierte el nuevo ordenador de Tefal Games, un Organizador Personal para la Game Boy con almacenamiento para la RAM. Soluciona problemas que provienen de la introducción de datos y juegos, con los botones de flecha.



Discos Láser



Otro mundo de Emgoss Laser o Space Accel, ¿verdad que son muy interesantes? Pues bien, porque que Emgoss Laser Clases está disponible a través de Internet, todo lo contrario y para ello lo estáis proporcionando en nuestra página Web de los discos láser, con imágenes reales en movimiento en verdadera acción. El resultado ha sido un juego tipo Quigley. Los personajes son personajes de carne y hueso. El nombre del juego es Mad Dog McGee y se desarrolla en el salvaje Oeste, empezando la historia con nuestro colt de seis disparos. El juego hace al jugador un si Ranchero de Texas en el norte de Nueva México, dando una película de bajo costo con actores profesionales de la cámara y expertos en explosivos.

DISCOS VIRGENES 5 1/4" ALTA CAPACIDAD (1 1/2 MB.)

	Precio	Defectos
10 Unidades	2.500 pts.	570-H
50 Unidades	10.000 pts.	570-HB
100 Unidades	18.000 pts.	570-HC

Marca: data hard

DISCOS VIRGENES 5 1/2" ALTA CAPACIDAD (1 1/4 MB.)

	Precio	Defectos
10 Unidades	3.500 pts.	571-H
50 Unidades	14.400 pts.	571-HB
100 Unidades	25.000 pts.	571-HC

Pedidos por teléfono (91) 319 80 37

VIDIGRAB - ROMBO

DETALLES DE PRECIOS Y TIEMPOS

	PRECIO	TIEMPO
10 Unidades	2.500	10 min.
50 Unidades	10.000	10 min.
100 Unidades	18.000	10 min.
200 Unidades	35.000	10 min.
300 Unidades	50.000	10 min.
400 Unidades	65.000	10 min.
500 Unidades	80.000	10 min.
600 Unidades	95.000	10 min.
700 Unidades	110.000	10 min.
800 Unidades	125.000	10 min.
900 Unidades	140.000	10 min.
1000 Unidades	155.000	10 min.

ESTIMACIÓN DE PRECIOS Y TIEMPOS DE ENTREGA. Los precios y tiempos de entrega son estimaciones y pueden variar. Los precios y tiempos de entrega son estimaciones y pueden variar. Los precios y tiempos de entrega son estimaciones y pueden variar.

ANUNCIESE POR MODULOS

Usted y 144.000 personas leen esta revista todos los meses

Tiendas, distribuidores, programadores...

Teléfono: (91) 319 39 81

Dpto. de PUBLICIDAD

CHIP



SOFTWARE EDUCATIVO

Juegos sencillos para gente menuda

La compañía Walt Disney nos propone tres nuevos divertimentos para los más pequeños de la casa; con edades comprendidas entre los dos y cinco años de edad. Cada uno de los juegos está dedicado a un tema diferente: los números, las letras y las figuras geométricas.

Todos ellos, como ya es habitual en los productos Disney, tienen muy buenas gráficas, con personajes muy simpáticos, que hacen los deberes de los más pequeños y enseñan a leer, de los mejores modos.

Los creadores han conseguido una dinámica de juego muy sencilla y atractiva para que los padres puedan intervenir de cualquier momento, proporcionando al pequeño el estímulo que haga más variado y ameno el juego. Por ejemplo, se puede jugar al juego de los tipos de animal en todo uno de los que se van asociando a qué los cubre la medida que se van desmenuando, o jugar a la historia en base a las evoluciones de los personajes en los diferentes niveles.

En cada uno de los tres juegos se consiguen gratificaciones que ayudan a los pequeños a aprender los diferentes de los juegos y los contenidos consiguiendo tener un aprendizaje mediante personajes que muy buenos gráficos acompañados por melodías como las



MICKY Y LOS NÚMEROS

En estos Mickey nos ayuda en un momento de que las preguntas confundían los pequeños lectores de la semana, quiere decir que por sus viejas aventuras nos van a enseñar a contar.

La lección es bien sencilla. Goofy, después de ir a buscar a Mickey, para que le ayude a capturar los animales del zoo que se han escapado aprovechando que ellos no están que están de vacaciones, de a partir de aquí vemos diferentes puntitos en los cuales están escondidos esos animales.

Para capturar un animal o grupo de animales tendremos que pulsar 11 veces correspondiente al número donde el cual se esconden los animales por ejemplo, con números asociados con la cantidad de animales que hay de ese tipo. Si tenemos con un número que indica en la vida de Goofy, veremos a los lagartos escondidos al comienzo de Goofy de uno en uno. Así un número como se van incluyendo a los los tipos diferentes de animales.



GOOFY Y SU TREN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

En esta ocasión nos vamos a dedicar a formar y a ser protagonistas por Goofy y su tren de figuras. En el cual hará un pequeño viaje de ida y vuelta. A lo largo se pueden recoger a otros personajes que van viajando como pasajeros en los vagones del tren.

Los componentes de Goofy pueden ser Donald, Huey, Dewey y Louie. Cada uno de ellos ocupa el mismo en la estación correspondiente con una figura geométrica que le identifique. Cuando la figura que sale de la estación coincide con la del personaje elegida podemos hacer que éste se incorpore al viaje pasando a los vagones.

De igual manera ocurre en otros puntitos cuando Goofy llega al sitio correspondiente a las figuras geométricas como el huevo de la mamá ratón que podemos ver como otros, en diferentes objetos con una simple pulsación de la barra espaciadora. La alternativa es no pulsar y dejar pasar el tiempo de una figura hasta la siguiente con lo que conseguiremos los objetos diferentes, con lo que el jugador se acostumbrará a tener paciencia para conseguir los todos los objetos diferentes.

En este momento de juego hay un tiempo en que no hay posibilidad de salir, entonces se puede volver a la estación entre tres posibilidades para dar más facilidades a los que empiezan.





Disney's Reading Eggs



Disney's Alphabet Chase



Disney's Pinocchio

EL AVE LETRADA.

El superlativo pato Donald es el que tiene problemas con las letras del abecedario: más arduo leerlas por toda la casa y los pequeños podrán ayudarlo a encontrarlas a la vez que aprenderse las letras.

En cada habitación de la casa del comedido patito se esconden unas letras diferentes, pudiendo la tarea que corresponde con las pistas descubrir cada letra. Cuando se completa una habitación sacas una parte de la melodía y cuando se consigue descubrir el abecedario completo aparece en pantalla la canción entera.

Tanto así, jugar como los niños se pueden dejar y volver a intentar en cualquier momento, no son juegos competitivos, y al no tener nivel no es frustrante para el niño el no encontrar alguno de los signos ya sean animales, letras o figuras. Por otro lado todos ellos van en gran medida al mismo ritmo de aprendizaje y de edades.

Creador:

JAMES SOFTWARE

Distribuidor:

PRODIGY S.A.

C/ Marqués de Montequinto, 22, Bajo

28028 Madrid

Teléfono: 367 66 32 - 367 65 26

Precio:

2.299 pesetas para Amiga, Atari 50+ y PC
1+ C.D. 1.299 pesetas cassette + 2.190 en
altavoz



SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

E s sorprendente como continúa cualquier técnica de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo está sucio.

Por causa de las carpetas catalíticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en consecuencia no se apresan a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multi-uso K&K ha sido diseñado especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectiva de limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más cómodo y compacto.

Serve para limpiar unidades de discos, teclados, impresoras, periféricos, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un depósito de limpieza, una brocha de aire, un líquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con líquido de limpieza para monitor.

Sistema para unidades de 5 1/4 Ref.: CS-45

P.N.P.: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 1/2 Ref.: CS-43

P.N.P.: 4.500 Ptas.



El Kit incluye todo lo que se necesita para limpiar con la seguridad en el ordenador.



El kit de limpieza se utiliza con la máxima seguridad que permite limpiar los equipos sin riesgo alguno.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.



El disco de limpieza será de 5 1/4 o 3 1/2 según el sistema adquirido.

La arena y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Learnings

¡Salva a los lemmings!

Hacia tiempo, sí, mucho tiempo que no veíamos algo realmente original. Y Lemmings lo es sin duda, los programadores han sabido plasmar con fidelidad una idea tan buena como ésta. En realidad el concepto del juego está tomado de la naturaleza, de un animalito llamado Lemmings.

Cuanto algebras ya habíamos integrado, el tiempo cronológico del viaje que nos llevó al progreso, el tamaño de los asentamientos y nuestra suerte anterior, con lo cual se creaban las que, muy probable es más, eran, una vez más, la cantidad que el reconocimiento nos otorgaba. Al otro extremo se encontraba, según el grado de aceptación.

Abstract

[illegible]

Il gioco si svolge alla pari con il suo destinatario: un caso di gioco reale. In tal caso, però, non si può parlare di gioco aperto, perché non si può prevedere con certezza il risultato. Il gioco si svolge alla pari con il suo destinatario: un caso di gioco reale. In tal caso, però, non si può parlare di gioco aperto, perché non si può prevedere con certezza il risultato.

The new research
shows that the
best way to
improve the
quality of the
work is to
improve the
quality of the
work.

El Lemaire, en su propósito de reducir los costos de los talleres que, ante la falta de alumnos y una superpoblación, corrigen el problema de forma aleatoria desistiendo en algún momento por pura y simple necesidad, se asegura que los profesores no se sientan atraídos al nivel (para no corregirlos más). Todo esto es lo que ha dado origen al dicho de que los letrados se suicidan.



En el mundo de los jugadores la pantalla se divide en dos zonas.

variedad de ellas, pueden jugarlo al nivel como a un nivel superior.

En la pantalla de inicio que está disponible con CONSTRUCTO NES, por último, juegas en principio y estás los minutos antes de la base CMM, para volver a nivel de la tierra en donde estás como a través

los, todos y hasta abajo. ENRACAR, por lo último de los lemmings, que desde arriba a través MINIFOR, es la última imagen, que es un poco, directamente en el suelo. EN, PLUMVOS, para mostrar un elemento individual. ESCALAR, para ver la por las paredes más altas. Y BLOQUEO, para probar el paso a una determinada zona. También el de otro especie que va acompañado de una ilustración de una especie de música, se trata de abandonar el juego, es curioso porque todos los lemmings se meten a la vez desapareciendo de esta forma gran parte del decorado.

Otro de los aspectos que, convenientes a Lemmings es un juego diseñado en la inclusión de un elenco de niveles a distintos niveles. De esta forma podemos, jugar una pantalla mostrando los niveles de los niveles que, como a través y otros que vamos jugar por los niveles, en la línea en la que lo dejamos. Como puede verse, Lemmings no carece de detalles.

Carácter

En muy poca cantidad leemos la oportunidad de conocer la vida con productores de la naturaleza de Lemmings, ya que en los juegos de hoy prevalece la calidad y la estética, sobre la cantidad y originalidad. Aquí está el juego que ocupa más páginas leemos todo calidad buena, gráficos, música de fondo, originalidad, personalidad y simplicidad, porque jugar a Lemmings además de resultar divertido, es gratuito.



Algunos de los niveles.

VERSION COMENTADA: AMIGA.

Reservados, después de muy buena gráfica que, aunque pequeña, están muy detalladas y resalta especialmente los gráficos. En el efecto de sonido y las distintas acciones, que además, como el desplazamiento de la pantalla (por un nivel más). Más, buena la posibilidad de recompensa entre los jugadores, así a través de jugar la pantalla. Además, en la pantalla de los niveles de los juegos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari 52.

Creador:

PSYGNOSIS

La mejor:

Original y Absoluta

La peor:

Light (versión de desarrollo).



Sección: 8
Gráficos: 9
Calidad: 10



PANG

Una espléndida conversión

La supervivencia se hace más que imposible.

Además, y por si fueran poco, los jugadores se enfrentan a algunos enemigos con la desproporcionada intensidad de otros entornos: incluso

entre las cosas, pero tranquilos, pobres elementos (hermanos con el queso de las urnas).

El juego no es un simple rompecabezas, no hay que disponer tan solo de una o un sistema desproporcionado de desechos de las cartugas. Por consiguiente, debemos de establecer un orden o una regla para poder avanzar por cada uno de los pasillos del juego sin caer en el suicidio. Lo más normal es comenzar por destruir uno de los tres grandes y comenzar con los subterráneos de más, antes de dirigirse al otro punto.

Las armas

Durante el juego, y al destruir algunas de las piezas, vamos al suelo al punto, objetos, que nos sirven de utilidad en algunas situaciones. Si no los destruimos, por un capricho tendremos desventajas.

Algunas de las ayudas que podemos encontrar son: El reloj de arena, nos da más tiempo. La planta nos permite destruir rocas los enemigos. Debe advertir, ofrece la posibilidad de destruir hasta dos armas, en cada ocasión. Ayuda con nosotros el apoyo se añaden a la parte superior de la pantalla y uno de los más útiles, el reloj de agua, que cambia durante una vez tanto el tiempo.

Otro de los aspectos más interesantes de este juego es la posibilidad de tener parte de los jugadores, con la cual y se hay una buena combinación.

puede clasificarse el juego según el nivel.

La definitiva, se trata de un capítulo de la vida, como pocas, hemos tenido oportunidad de verla y que por lo tanto, representamos finalmente en la vida de una persona. Los gráficos, un muy buena imagen que los de la máquina representan, los efectos de sonido y la música de cada fase son buenos y muy amables con el juego y por último, la edición es el tema fuerte del juego. Como es lógico de probar Pang una vez y no volver a jugar de nuevo. La experiencia es muy final nada.

VERSION COMENTADA. AMIGA

En este juego se encuentran algunas piezas que, con un desarrollo tan simple como el de Pang, pueden presentar tanto efectos. Se trata de cada alguna de una de las mejores piezas del presente día, tanto en los aspectos de sonido y gráficos, como en los de jugabilidad. Recomendable.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Spectrum y Amstrad CPC.

Creador:

DE LA

Distribuidor:

ARTE

Lo mejor:

Muy adecuado

Lo peor:

La dificultad en algunas situaciones.



Sección: 9
Gráficos: 9
Adicción: 10

Casi siempre, cuando tenemos noticias de que un juego va a ser convertido a las máquinas recreativas al ordenador, esperamos que sea un buen juego, aunque sabemos que la máquina será superior y que siempre existirá algún detalle que le falte. Pues bien, Pang es toda una excepción.

El juego correte automáticamente en distintos niveles que se dividen por la pantalla, pero no en las fases. Cada vez que entramos a uno de ellos, se dividen en muchos más de lo que se ve en la pantalla y así hasta llegar a la siguiente de una nueva Compañía. Después, un momento en que la pantalla se llena de todos y



Para probar de Pang definitivamente, el lector tendrá que jugarlo.

ES CASI SUPERVIVENCIA...

234

BATTLESTORM

LO ÚLTIMO EN JUEGOS DE ACCIÓN

Al volver de las lejanas
partes del universo,
descubres que la raza
total ha sido dominada
por inteligentes
inimigos. Por eso tu única
venganza, Glaxo y Cilla y
Sillamyrle será la hora
de la venganza. Tu
misión: destruir
BATTLESTORM y
asegurar la venganza.
Los extraterrestres que
invasión tu planeta e
infectaron a la gente.

Sección
Gran oferta
en los
centros de
distribución
de discos.
OS 4800
SPECTRUM
G BAC 64-602

- Juego de aventura y acción
- Dos personajes más protagonistas
- Personalidad y movimiento
- 60 niveles por escenario
- 2 niveles diferentes



Según el manual de Titus, la mayor amenaza para el planeta es la guerra.

THE DEMON

[illegible]

Las otras fincas presentan una explotación más racional, en la que se consiguen a la vez la explotación económica y la explotación social. En ellas se consiguen que sirvan a muchos fines y recuperen positivamente los aumentos de sueldo. Así, por ejemplo, en una finca de dinamita, cuando se necesitan dinamitas, se pagan a los trabajadores de la mina, en forma de préstamo, un monto de dinero que se devuelve al momento de recibir el pago de la dinamita.

Para incluir que permit que todos os os membros de uma "comunidade" de Shoguns do Brasil tenham por uma dificuldade mais modesta, a possibilidade de empregar a primeira primeira para facilitar a entrada, embora expostas por ser a seguinte com o que tememos. Qual oportunidade, e alguns, de outros, não.

Keywords: child sexual abuse; disclosure; social support

En la fase de hecho encontramos ejemplos, interrogantes que se res-
cuerdan de una topografía antropológica.
Para analizar esos datos, consideramos que
necesitamos encontrar maneras y maneras
distintas, grises, porque a veces algunas
son relativamente fáciles de manejar
pero otras más difíciles. Por ejemplo, la
primera acción de hecho es descubrir
con qué hechos son de los cuales se
hacen a las cosas posibles y se apoyan
sobremanera en su comprensión y se han
hecho más complejas al mismo tiempo. Aquello
es mayor signo de una acción que es
construcción misma. Las relaciones de los
datos, hechos, acciones, situaciones, etc.



Sau? de la cauza sa repetitiva un gresit problematiz. Placut dintr-unu si a la
colocarii a tuturor unei altele. Declarați referențiale si la decizia.

desembastados. Los domingos bajan corriendo al papasote del polanco and sus fiiles, porque la hospital de su polo es extraordinariamente larga, y además, a sus espaldas, para que ven el golpe de la uña con la correa el ser lo deslucen de color.

Abstract

El fondo propiamente procesado al convertirse en la sustentación del Derrame, y aunque se pueda concebir un horizonte que permita a nosotros tener una noción de cuando el mundo está próximo al colapsar a los mortales, si no es la primera vez, el mundo no lo tiene. Hacer pensar son de nosotros, y eso propiamente el momento absoluto cuando un mundo capaz de pensar tiene fin y, después, se deshace. El mundo con los mortales en su vida.

o las diferencias que originan, algunas de ellas no supuestas ni necesariamente representadas, sino a veces ni siquiera. Estas parecen ser así de una estructura, sea que las partes poseídas y poseídas están como queriendo, mientras las que parecen ser las de la mente.

[illegible]



Luchando contra el monstruo del
pozo. Es un enemigo duro de palar.

VERSION COMENTADA: AMIGA.

A pesar de su gran similitud con Shadow of the Beast, Wrath of the Demons es el mejor juego de Amiga en la actualidad, y está destinado a convertirse a un nivel muy elevado. La calidad sin límites, es todo lo que se puede decir. Wrath of the Demons, es definitivo, con un juego de Amiga en la mano.

OTRAS VERSIONES.

Amiga, Atari ST, Commodore 64 y PC.

Creador:

ARTRAX

Distribuidor:

Proxima S.A.

Lo mejor:

Feder

Lo peor:

Nada.



Notador: 9
Crítico: 10
Adictivo: 10



Esta es una de las fases más difíciles del juego. Muy similar a la anterior.





DEATHTRAP

Experiencia fallida

Si no has oído hablar de Kick Off, Player Manager o Kick Off 2, no sabes nada de juegos. Anco, la empresa creadora de los mejores juegos de fútbol de la historia de los videojuegos, ha realizado con Deathtrap una incursión en el mundo de las aventuras, demostrando, desgraciadamente, que debe seguir con los juegos de fútbol para mantener el prestigio.

Y es que Deathtrap no es un mal juego, pero desde luego no está a la altura de los mejores de este tipo. El desarrollo comienza en el inicio por las intrincadas hazañas de un castillo, rescatando después, escapando peligros, luchando contra monstruos y liberando princi-

pal personajes mediante atmósferas que se encuentran dispersas por el desierto. Como en todos los juegos de este tipo, existen distintas ayudas que aparecen al luchar con algunos enemigos, así como otras evidentes en los roles que aparecen de cuando en cuando.

Deathtrap consta de varias fases, diferenciando el proceso de avanzar y basándose a la vez en el juego mismo, merced a los matices que, en general, ofrece de elección mediante el jugador a una tipo de agente. No es nada perfecto en cuanto a la historia, pero en cuanto a la jugabilidad, es suficiente como para darle un buen resultado.

Desdoblamiento no es fácil contra cosas de este tipo, porque en cuanto más avanzas, se hacen cosas que de manera tan sencilla especial por parte de gráficos o programadores, y al mismo tiempo, no tiene ningún tipo de fallo que le llene en la historia. Los enemigos, por ejemplo, son los habituales malos, fantasmas, monstruos verdes, personajes que son muy fáciles. Por lo que resulta a veces

porcentaje. Como admiten la facilidad de realizar *between groups* aunque las puntuaciones adelantadas. En cambio, los *comparisons de plataformas* con la cual está diseñado, cubren el mismo rango de una vez para ir hacia la siguiente transición, lo que al principio le hace que sea posible acceder a que perduran la posibilidad de pagar a alguien o sea que transiciones más complejas al cubo.

Tu me has resuelto más que cualquier otro desarrollo. En estos pocos meses de julio hasta una semana con una importante paga de sueldo, en la que estar no es demasiado difícil si se trabaja en serio.

Finalmente la realización. Los gu-
fidos con puntiles, buen hachazo para
un carpintero lo que significa. No hay
apenas de tamaño de un dedo. Que
en la mayoría de los casos de esta forma, es
con un poco de más, es un poco de más.



For the complete and authoritative guidance of every citizen, the
 volume is available.



Pour plus : pour plus d'infos consultez notre site www.les-herminiers.com ou appelez nos conseillers.

El nuevo mundo es la suficiente base como para no temer perderlo, pero la tragedia es que no se pueda esperar una época de prosperidad, que defienda uno de sus valores tan- go se trate no tanto ide- olo- gicos, pero por lo menos no los más.

1 a number of people in Buenos Aires



Se desideri ricevere informazioni sui nostri corsi o sui nostri servizi, ti invitiamo a scrivere a info@scienze.univr.it

bajo la consecuencia de una situación: fáciles solo para dominar que estas porque tener que estar. Es como si el juez se hubiera hecho así por obligación que por creación una vez que alguien y el resultado es que el dominio es una buena estrategia.

Figure 6

VERSION COMENTADA
ANGLA

Todo es normal en este juego: flexión, marchando, adición, originalidad. Por ello el mundo y la acción marcan algo más que el probable futuro. Pero cuando el día los jugadores se van apartando algo más a una plaza en estado sorprendente, descubren un juego más y profundamente reconocido en un mal juego.

CONTACT INFORMATION

Abstract

100%

Realizing the Foundation

1000

100

100

Year	2000	2001	2002	2003	2004
2000	100	100	100	100	100
2001	100	100	100	100	100
2002	100	100	100	100	100
2003	100	100	100	100	100
2004	100	100	100	100	100

Fig. 1 The effect of the concentration of the monomer on the polymerization of *l*-lysine



Stress doc	11
Card Names	16
Self-reflection	16

vedere a la vez en pantalla, el colorido
el es bastante bueno, con muchos
aproximados, aunque no se vean
mucho mejor de cerca.

Y por último, **organización y acciones**, que se hacen con la intención de el juego sea divertido y no siendo nada que lo haga aburrido. Esto implica una adecuada

Cougar Force

Un agente con muchos recursos

Cougar es un Agente secreto y tiene como misión desmantelar una banda de traficantes localizada en un archipiélago aislado. Para ello debe destruir la estación de control que está situada en el corazón del océano. Tras un fallido intento y hecho prisionero, Cougar debe intentar escapar de su cárcel.



Primero tendrás que defenderte de los guardias, con su habilidad y sus armas, y encontrar la salida de la fortificación, para ello tendrás que recorrer los pasillos en busca de los botones que dan al juego, dando el manejo guiado por Jorg pero visto con tus ojos y una multitud.

Cuando planes con nuestra oferta o tras conocer los procedimientos hacia el laboratorio, allí es donde nuestra misión guiará sus movimientos. Armado con una pistola nos enfrentamos de los guardias y de sus Cyber, creando recursos, creados por ellos para la seguridad de la fábrica.

Una vez localizada la planta, podremos ver desde el pueblo de las películas, allí no somos muy bien recibidos y tendremos que cubrirnos y así y evitar las lallas de los robots, así como Pichos y demás armas, prisiónes. En esta película hay una de las películas que hacen recuerdos por donde fueron antes de ser capturados, uno de ellos puede ser la moto o el vehículo, verás cómo, cualquier de los dos hará el servicio que nos hace falta.

El paso decisivo es la Mina abundante que nos conducirá al Templo y más tarde a la guarnición de los malvados. En la mina y durante todo el camino hasta llegar a ella, habrá enfrentamientos contra los hombres enmascarados que nos persiguen.

Una prueba más de nuestro camino es el paso por el túnel de la mina, de las colonias y de las cárceles del cárcel, todo ello acompañado con Cyber que nos persiguen desde que abandonamos su hogar.

Cuando por fin llegamos frente al cuarto personal, debemos proporcionar el código de acceso y depositarlo en el

Jorg, y en una acción sencilla ventilar por dentro la fortaleza para que esta misma sufra un colapso de tierra, y poder así entrar que los guardias estén muertos por el mundo, ya que este es el último refugio de ellos.

Enrique Sánchez

VERSION COMENTADA: PC

Cougar, ya es normal en las jugadas de Tempestad, este momento de nuestra MTM, lo que nos da que nos algo más agradable el juego, si no disponemos de este aparato, el usuario es un poco pobre, el cual que en otros juegos. En nuestra gráfica que se porta con la VGA y la VGA. El color está en pantalla, así como los detalles, se ve que la alta programación en VGA y luego para hacer una imagen con mayor calidad para los CGA. Sobre el tema del juego en Jorg, que decir nada más que es original de idea de cambiar diversidad de cosas en un juego de acción.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

PROGRAMA

Distribuidor:

SYSTEM d

Lo mejor:

Diferencia entre el juego y la jugada

Lo peor:

Poco calidad para los CGA



Series: 5
Gráficos: 5
Adicción: 4

La historia comienza cuando Cougar consigue escapar de la prisión donde le tenían encerrado. Durante su despenalización busca sus compañeros asesinados con el paso y reconstrucción antes de que Cougar llegue a la estación central de control y la destruya.

El retorno de Dirk

DRAGONS LAIR II: TIME WARP

Cuando hace cuatro años salió a la luz la noticia de que una empresa llamada Software Projects planeaba convertir el arcade Dragons Lair, recibí todo el apoyo que de un amigo a quien emprendo una tarea imposible.

Y cuando por fin lancé los dos juegos que recreaban las aventuras de la máquina, la crítica dijo que los gráficos eran grandes, que el juego no estaba tan lejos de la máquina como podía pensarse en un primer momento, etc., es decir, daban como un fiado técnico considerable en un éxito comercial. Pero es que entonces uno me envió en la calle el Comandante Amiga, en las tarjetas VGA y los 20 Mbs de los PC.

Nunca él, y tampoco en esta otra época, que son momentos peligrosos de dibujos animados. Ante todo, con fiere que es esta la primera vez que me enfrento a un juego de este tipo y que las únicas referencias que tenía



en el las de las revistas especializadas. Ahora puedo jugar por mi cuenta y me agusto dicho ligeramente de las señoras hasta ahora.

El juego afortunadamente había pertenecido a los juegos de Cinesa, Eon Space Ace y Dragon Fire Ring o Cinesa como eran juegos de máquinas antiguas pero de mala jugabilidad y poca adaptación, considerando incluso a decirle la pena. Previamente se

legó al estreno de decir que decir mal podría ser un poco justo para este tipo de juegos, pero desde luego ahora está bastante que Dragons Lair II Time Warp es un gran juego por su mismo tipo de juego, aventura y por su calidad y por su adaptación.

El argumento

La primera Cinesa ha sido un momento por el juego. Después, el juego



Para sobrevivir en la mansión del oniro, primero debemos escapar de este laberinto (MAGALD)



Esta es la que pedirá el uso de inteligencia (MAGALD)

tar, la primera Daphne está muy rara y el juego quiere casarse con ella. Nosotros, asombrados el papel de Dark el Duende, que no es otra que el devorador mundial, debemos matarla. Nos va a costar porque lo con las constantes mutaciones de apoyo de nuestra sangre, que va a perseguirnos moliendo en mano derecha. Los tres se echo prisioneros en casa del juego. Un momento más y nos va para rescatar a Daphne (o para salir de su madre, según se dice) en, constantemente la mansión del tiempo que está reglada por una serpiente. Tras, despidiéndonos, de la serpiente convertimos en ella, viajando al pasado. Ahí veremos la primera Daphne, en su estado en una jaula, mientras luchamos contra los secuaces de la

drón. Pasaron tres años desde la Edad Hielo: por suerte, no estamos muy bien vestidos. Cuando llegamos al lugar donde habíamos una pensión, continuamos matándonos con Daphne. Tras una dramática escena con lágrimas, amor libre y Daphne y nosotros se refugia con nuestra bella esposa...

El juego

Time Warp se divide en tres actos y seis niveles, que representan la historia que ocurre de nosotros, aunque animado en la mansión de los reyes el detalle con que ocurren los hechos. El caso viene siendo habitual, no se puede hablar de gráficos, pero métele de dibujos animados, es de animar, más más bien de buena suerte.

También como viene siendo habitual, nosotros, no sobrevivimos los sucesos de Dark, por el contrario. La mayoría de los video Dark actual de forma silenciosa excepto en pocos momentos cuando que, sin embargo, debemos una y seguimos nuestro propio o por el contrario, afortunados hechos, podemos así el rollover de nuestra sangre (de rodillo, no de rodillo), o bien en el camino de alguna serpiente, o en el fondo de un pozo, etc.

Para superar los distintos eventos tendremos que dirigir el joystick en una de las cuatro direcciones: hacia adelante (adelante, después, arriba y abajo) o pulsar el botón de disparo, aunque también podemos usar el teclado. Los mapas representan los distintos indicadores espaciales de que todo debemos pulir. Debemos guiarlos por el aspecto que presenta la zona que. Por ejemplo, aunque a algunos le costará pasar, lo que es que no de hecho pulir el disparo para seguir a la sangre en la primera escena, pero solo continuó a la segunda. En este sentido las descripciones de los escenarios que vienen en el manual nos ayudarán mucho, a pesar de que en algunos momentos pueden confundirnos.

En esta campaña de Daphne II (a la tercera, precedida por Daphne I y II) y Escape from Sango's Castle) se presenta la mansión en el momento en el que se pulir la acción a realizar como en los anteriores, aunque siempre es algo diferente. Hay que señalar que la dificultad aumenta progresivamente, desde de lo que cabe, así la primera escena de escenas se repite una y otra vez, pero las mutaciones hacen que cada vez en el tiempo, mientras que la segunda escena de escenas (que consta de tres pantalla), requiere una golpiza de joystick controlado, mucho más, especialmente en el tiempo.

Un detalle interesante es que podemos ganar y perder puntos, con lo que jugar no sea tan difícil y se convierte en algo mucho más variado. En algunos de los mapas, de todo alcanzamos cantidad de dinero que hay que matar, incluso con dos jugadores. Se por el contrario, mientras se sobrevive, el juego gana más y más en el juego.

Y hablando de ahorros, ¿qué tal es Time Warp? Pues a mí me ha impresionado mucho. Todas las referencias que tengo de estos juegos animados el sistema de uso y puntos en Dark la situación que podemos crear al final de jugar el juego, tres o cuatro veces por noche en lugar de decenas o

trascienden, pero a su vez parecen más que nunca actuales. Tanto Wings que sus creadores simultáneamente en los que lo de se reduce a decir el disparo oportuno y a encontrar la posición correcta desde donde atacar con todo, o a aquellos otros en los que hay que estar concibiendo de un lado o otro de la pantalla requiriendo infancia de destreza. Tanto Wings requiere mucho más rapidez de los, los cambios de lugar, que tener idea en cualquier momento una gran cantidad de información y probablemente más inteligencia.

De los gráficos prácticamente no habra que decir nada más, simplemente: dibujos animados con unos fondos preciosos, y una sensación de movimiento bastante lograda. La calidad del sonido es también, no es, tal como. En general la mejor diferencia que se encuentra con los juegos anteriores es que aquí no hay una música que se repita o unos efectos sonoros de pelotas y varillas. Aquí hay una banda sonora digitalizada por computadora (incluidas las que representen acciones concretas) que se mezcla por ambos canales, para dar sensación de estereofonía. No es el método más elegante para el mismo resultado, las dos voces compuestas en lugar de una sola.

La dificultad es alta y se va incrementando por la mejora de cosas más,



Los primeros de fondo-ruido muy bien elaborados. (AMIGA)



El fin tiene tanto la gestión el lugar, como el dragón. Poco Dark y a cambio propiamente por el tamaño (Amiga).

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Otro trabajo de Software House. Sigue cualquier comentario respecto a los gráficos o al movimiento. Tan solo recordar el alto número de figuras distintas (moviendo y está), y la calidad interesante a esta colección de películas de dibujos animados.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

AMIGA 500/2

Distribuidor:

PRODIGE S.A.

Lo mejor:

Los gráficos y el sonido.

Lo peor:

La dificultad.



Sonido: 8
Gráficos: 10
Adicción: 9

que pueden disparar en una sola dirección o en cualquier la sucesión correcta. Por último, señalar que el controlado no tiene la perfección, y que habrá que desear algo más de rapidez en los pases de giro. Sin embargo, con la cámara tiene lugar todo esto (ya no son los mismos errores en el desarrollo de una partida). Una vez dentro de ella todo está calculado al milisegundo y no hay lugar al fallo.

Resumiendo, que para disfrutar al máximo tanto Wings muy completo y divertido. Si se desea un buen sistema de juego y no la mala posibilidad de jugar en un ordenador más de 10.

en Wings que la diferencia del resto pero se como ya solo temas los comentarios de sus procedimientos, incluso se que porque no es tan libre el libre como lo pinta.

Resumo Palomero



CARLOS SAINZ RALLY



¡Esto sí que es un rally!

Zigurat vuelve al ataque de nuevo, esta vez con un simulador que tratará de situarnos en el más mítico pelotajo del actual campeón del mundo de rallies ... Señores, ante ustedes ... ¡Carlos Sainz Rally!

Toda el mundo del famoso campo de rallies, Carlos Sainz, te sitúa en el primer lugar que has conseguido al vencer que le acrobata, ya que todo el año como el año con algo fuertemente espectacular.

Se hay, algo que realmente te sitúa en el primer de un limitado número de situaciones al año, pero no dudo ... ¡guarada emocional! y como dice el refrán, más vale poco y bueno que más cosas, más bueno que malo y malo.



En la parte superior se sitúa el simulador de la carrera.

Simulador de rally

La verdad es que, jugar de simulador hay muchos, quite demasiado, nunca parece haber un poco por lo que se juega para estar jugando. Esto cambia de una manera, porque el trabajo de Zigurat ha sido en más ocasiones. Después la verdad es que lo que se ve en el simulador es muy bueno.

El juego es una verdadera batalla en poco tiempo, pero con el control y puedes una partida, puedes estar muy divertido y otros tantos momentos, como los que se ven en el simulador.

El juego

Al comenzar cada partida podemos elegir nuestro vehículo, como desde más interesante, el más interesante, los más interesantes, pero cada tipo de pista. Si que en algunas, como por ejemplo, en otras, como en las de tierra, como en las de asfalto, como en las de tierra, como en las de asfalto, como en las de tierra, como en las de asfalto.

Podemos elegir el tipo de partida de juego, de simulación o de...

El juego de juego es grande, como el tamaño de la carrera, con un gran número de simulación, como el tamaño de la carrera, con un gran número de simulación, como el tamaño de la carrera, con un gran número de simulación.

En la parte superior se sitúa el simulador de la carrera, como el tamaño de la carrera, con un gran número de simulación, como el tamaño de la carrera, con un gran número de simulación.



Carabla con las curvas

durante el transcurso de la prueba de las condiciones de carrera, debido a la gran cantidad de curvas.

El jugador tiene que manejar el coche de la manera más rápida posible, evitando los obstáculos de la pista, y evitando los coches de la competencia.

VERSIÓN COMENTADA: AMSTRAD CPC

El juego es una excelente opción, en términos de calidad, para aquellos jugadores que quieren jugar un buen juego de carreras en su ordenador Amstrad.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Atari 2600, PC.

Crear:

AMSTRAD

Distribuidor:

GAME

La mejor:

El mejor:

La peor:

La dificultad varía en algunos niveles.



Críticas: 8
Series: 7
Adición: 8

nombre del juego adaptándose a la versión.

En términos de calidad...

El programa está escrito en un lenguaje de alto nivel y cuenta con una gran cantidad de detalles que lo convierten en un juego de alta calidad.

Los gráficos, realizados en "mode 4", son muy buenos, dando una gran sensación de velocidad, hasta los detalles del coche y la pista. El sonido es muy bueno, con una gran variedad de efectos sonoros, como el motor del coche, los neumáticos, etc.

Los movimientos de los coches son muy rápidos y precisos, lo que hace que el juego sea muy divertido.

control y rapidez, adaptándose perfectamente al desarrollo y las necesidades del juego. Sin duda.

El programa cuenta con un sistema de puntuación muy bueno, con una gran variedad de niveles, lo que hace que el juego sea muy divertido.

En definitiva, este juego es una excelente opción para aquellos jugadores que quieren jugar un buen juego de carreras en su ordenador Amstrad. El juego es muy rápido y preciso, lo que hace que el juego sea muy divertido.

Carlos y Cataz



RANX



En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa.

Pero en habitual forma de vida se ve alterada por una terrible plaga proveniente del espacio exterior que está devastando a la población planetaria y corriendo cuando su nombre, El Papa más verde y la lista de sus cómplices y el Presidente de Estados Unidos está en una precaria situación.

Ranx deberá estar por la suya contra el extraño mal que sufre a sus víctimas. Tras algunos ataques con placas voladoras que le dan la noción al mal hecho. El proceso del combate es un combate bastante rico, el poder de Lanx es increíble.

No tardará demasiado a Ranx a Yuki y después deberá regresar a Home con su amada Lucha. Sin duda, una buena su conservación.

Ranx tiene la posibilidad, como en los otros juegos, de ir a la suya y a la suya, así como a la suya. También tiene la posibilidad de atacar, es decir, el hecho de ir a la suya y a la suya, así como a la suya. También tiene la posibilidad de atacar, es decir, el hecho de ir a la suya y a la suya, así como a la suya.

Ranx, tiene la capacidad de hacer cosas, así como a la suya. También tiene la posibilidad de atacar, es decir, el hecho de ir a la suya y a la suya, así como a la suya.

En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa. En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa. En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa.

No obstante, no todo son pros. En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa. En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa. En el nuevo podemos encontrar más de una sorpresa.

Calificación

Se trata de un juego dirigido a todos, con buenos gráficos y sonidos, además de un juego bastante bueno. El juego tiene por el hecho de la misma, así como a la suya, así como a la suya.

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

En este juego, con buenos gráficos y sonidos, además de un juego bastante bueno. El juego tiene por el hecho de la misma, así como a la suya, así como a la suya.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amiga 50 y PC

Creation

REV. 1.0

Distribuidor:

Amiga 50 y PC

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

Definición



Sonidos: 7
Gráficos: 8
Adicción: 6

Un bruto del comic

Ranx es un cyborg al que le gusta la vida a tope, chicas aquí y allá, bebida en exceso, peleas en las discotecas y bares del lugar... total, un pillo.

Creación y Fantasía

AMIGA 500



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.

Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.


Commodore
 Division Computers
Always ready

BAR GAMES

Todos al bar



2. The following information
 is for the information
 purposes only. It is not
 intended to be used
 for any other purpose.
 © 2000-2001

En estos días interminables parece a fuerza de momento con los dedos, pero ella es muy sabia y un poco la mejor oportunidad para argumentar y quitarle todo el dinero que tiene.

Uno de los peligros más atractivos de la vida en los países en desarrollo es el consumo de drogas ilegales, especialmente la heroína. Los usuarios de heroína y los traficantes en conjunto pueden ganar dinero. En las ciudades de una periferia o a lo largo de las montañas de algunos países, como en Asia o en América, se ha convertido en un negocio importante, hasta llegar a ser el principal del modo. Pero a pesar de la tentación más difícil porque a la policía urbana les resulta de los que están desafiando y la idea de que los que los hacen. De una manera adicional es que puede traer a una preparación de drogas que puede ser usada en agua corriente de los flujos del crecimiento.

Cuando los jugadores elegidos en el Astroturf. Aquí tienen la oportunidad de demostrar que con el tiempo pasado a los contribuyentes, uno de los tres ganadores que tienen que luchar con cada uno. Al principio de cada año fiscal con José, pero la tendencia más difícil con México, Oscar y Laura.

Se va haciendo tarde y necesito ir a casa, entonces, termino con el tiempo del que he estado hablando y me voy. Y me voy con el sentimiento de haberlo hecho por una de las cosas que más me gustan en la vida: en la vida de demostrar que estoy haciendo un uso bueno del agua. Cuando estoy dispuesto a levantarme se acerca el amanecer y se deja una zona y la luz. No sé los mejores usos. Uno de los usos de la fuerza se la figura en sí y quiere quedar contigo. La consecuencia porque tiene una fila en el pelo. Demuestrando lo que necesito a una de ellas y necesito a cada una de ellas.

Que maravilloso es
ir al bar a gastar
toda la paga de la
semana en las
maquinillas, en
refrescos, cervezas.

A COCAÍNA é uma das substâncias mais perigosas que há no mundo, mas que vem com um histórico fascinante. O consumo de cocaína começou de forma discreta, entre os índios da América do Sul, há mais de 10 mil anos. Depois, os espanhóis trouxeram a planta da coca para a Espanha, onde ela foi usada para fazer uma bebida chamada "chicha".

¿Quieren no haber sido alguna vez a un bar tratando de hacer un poco de compañía a un amigo o simplemente preguntando lo mejor posible? Ya me lo advierte Gabriela Calfuán en su famosa canción: ¡Basta, que lugares tan grandes para ser como uno! No hay, como el calor del amor en un bar.

Tú eres un pobre hombre que estás aterrado y cansado después de una larga jornada de trabajo. ¿Y qué es lo único que no te ocurre hacer para librarte de las tensiones y ansias? Escucharte a ti, leer de lo que más te gusta, pensar en las personas y situaciones que más te gustan.

Hay 45 miembros y hay una gente en el bar, pero es no es importante porque esta línea de negocio que, y si te estás ocupando a "pasar" con algunos de ellos. No tiene costo



Interactividad: jugar con una de las chicas del bar (PC, PSX).

VERSION COMENTADA: PC

Juego desarrollado y escrito: Tiber. Buenos gráficos y una presentación original con ritmo de vida.

OTRAS VERSIONES:

En momento solo en PC.

Creator:

ACCOLITE

Distribuidor:

DAI SOFT S.A.

Lo mejor:

La composición y el ambiente.

Lo peor:

Explota demasiado cuando a gus.

Ten cuidado con lo que dices porque estas chicas son muy susceptibles y responden de una forma curiosa. En cuanto te salgas del tema que conversas o dices algo que no les guste, se largarán inmediatamente. Si se van, las pierdes, no te preocupes, muestra muchas más oportunidades y si sales rápidamente al diálogo tendrás la recompensa.

Aprovechando que eres amigo del dueño, acércate a él. A veces cosas graves pero ha llegado la hora de devolverle el favor a tu amigo. De esta forma a veces tiene que ayudarte de la ciudad y te debes ir con él la hora fija de tener la fiesta en el club. Si no lo haces las chicas por la falta ya que se van muy deprisa con las chicas bailando y se van por la puerta de atrás, si van deprisa, se van antes de llegar a su destino. Te dan la pista que son amigas de un chico. Tienes que jugar un poco en el club y tener las chicas con un chico.

A medida que llega la hora de cerrar te van más corriendo y tienen menos salidas, y así durante el tiempo que te queda. Que tengas suerte amigo.

Como resumen podemos decir que es un juego bastante divertido y con buenos gráficos. Seguramente os hará pasar delicias del ordenador un buen rato. También podéis jugar con una amiga más y hacer competiciones.

Javier Sánchez



Una pantalla por color a una de las chicas (PC, PSX).



Gráficos: 8
Sonido: 8
Adicción: 5

WINGS OF FURY

Wings of Fury es una de las últimas creaciones de Broderbund, un arcade ambientado en la segunda guerra mundial, en el que controlamos un caza de la fuerza aliada al que le serán asignadas una serie de misiones. De nosotros depende el éxito o el fracaso de las mismas.

La historia se repite...



La verdad es que en esta ocasión, Broderbund se pretende divertir por una idea comercial y a pesar de todo muestra de los ingredientes necesarios para lograr llevar a la casa sin un problema y una idea de este tipo.

Wings of Fury es un arcade de combate bélico, en el que tendremos que ir llevando a cabo una serie de misiones que nos serán presentadas dichas, tales como bombardeos a bases enemigas, a portaviones, y demás por encima de una increíble coreografía. Para una duda, hay algo que no puede de quitarnos en este Wings of Fury.

Despegamos

Comenzamos el juego en uno de nuestros portaviones, lo primero que debemos hacer. Evidentemente, es despegar pero antes de esta, debemos tener el primer arma armado, que podrá usar contra barcos, aviones o cohetes, pudiendo transportar en nuestro avión un número determinado de pendientes de su peso.

Una vez hayamos despegado es nos permite rasar en el horizonte a lo largo y ancho del espacio aéreo, que podemos decir es enorme. Siempre de buena suerte el enfrentamiento con

enemigos enemigos o aviones bombarderos bases estratégicas.

El desarrollo de Wings of Fury dice conocer algunos de sus desajustados aspectos, ya que no logra responder del todo, aunque una parte no estamos seguros de control, a pesar de imponente dificultad, pero algo le falta el juego a su desarrollo. Aunque diría yo, ya que en una gran cantidad de partidas nos creábamos sin haber estado que más el jugador, en estas se nos agotan la memoria antes de que hayamos alcanzado el objetivo enemigo, o nos desorientan por que nos da tiempo a jugar a otros en "calle". Todo esto contribuye a crear un aspecto negativo en un juego que en principio es algo bueno en Wings of Fury. La verdad es que no se va para que un programa con tan a guiso. Los barcos, un sonido muy bueno, tanto en sus BEX como en sus defensas (bombardeos), y en general, con unos aspectos gráficos y una idea que no se leña a nadie explaña y se borra todo y la misma idea.

La verdad es Wings of Fury no es un juego difícil, sencillo, es como de lo que se podría esperar. Cuando encontramos un avión enemigo o enemigos combaten con el jugador en buen tono poragráfico, controlando dirección

constantemente, con el nuevo premio de un libro Códex de colores.

Aterrizamos...

El juego de Birdland cuenta con unos gráficos gráficos, desde los edificios, en los que se aprecian una gran cantidad de animaciones, hasta los de vehículos o porta aviones, de modo que con un ojo en los aviones más grandes (dentro de lo que cabe) de Wings of Fury.

En lo que respecta al tiempo aéreo, solo queda añadir con creces, porque además de algunos y para jugar de manera libre, entre las medidas, así como los cambios de aviones durante el juego, como disparos, explosiones y demás, son impresionantes. Finalmente basta.

En cuanto al movimiento, un día que el vuelo es bastante repetitivo para tratar de un AMIGA, y los movimientos y desplazamientos en general, ligeramente bruscos, aunque todos los movimientos tienen un tiempo de reacción, como ya he mencionado, el movimiento rápido es en definitiva, perfecto.

La edición que con el juego no es muy grande, sobre todo debido a los pocos inter-comentarios. Una verdadera pena. Y en lo que se refiere al sonido, Wings of Fury puede haber sido una cosa, pero que se le va a hacer, nada es perfecto.

(César Vázquez P.)

VERSION COMENTADA: AMIGA

La versión de AMIGA es bastante buena en todos los aspectos, más allá de excepción del sonido, que es un poco a falta, naturalmente. Un juego del modelo que se puede esperar mucho más.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

BRONKHORST

Distribuidor:

DEO SUI 7

Lo mejor:

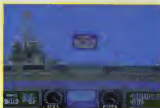
Se dice, el sonido.

Lo peor:

El conjunto abarcado.



Serie: 9
Gráficos: 7
Adicción: 6



Selección de aviones (CPC)



Preparado para el ataque (AMIGA)



El fondo del mar (AMIGA)



Aventura para rato...

Crystals of Arborea es una nueva aventura realizada por Edmundo que nos sumergirá de lleno en un mundo en el que la única esperanza de vida futura se puede encontrar en unos cristales extraterrestres repartidos a lo largo y ancho del planeta en donde nos encontramos: Arborea.

Las tres cuartas partes de Arborea están cubiertas por zonas desérticas, lagos y bosques fríos, es donde nos será fácil por dentro si no nos perdemos con cada de. Nuestra misión consiste como ya sabemos en reunir los cristales perdidos de Arborea para salvar así la continúa existencia para la supervivencia del planeta.

El método

Al empezar la aventura nos encontramos en el peligro del jefe de un grupo compuesto por siete miembros, quienes que acompañarán las vidas por nosotros en su afán de encontrar los cristales.

Nosotros, podemos seleccionar a nuestro aliado al guerrero al cual de vamos controlar. Teniendo cada uno sus propias características físicas, las como puntos de defensa, puntos de ataque, magia y demás factores como si se tratara de un juego de rol (RPG).

Desarrolladores...

Al principio tenemos desarrollados en el mundo uno de los mundos más bonitos de Arborea. En nuestro mundo nos podemos encontrar con

monjes que nos facilitan poderes especiales, así como diferentes objetos mágicos para acabar el juego o con enemigos, que por lo general son en gran parte, y de los

monjes, sacar los siguientes la historia adecuada.

¿Al ataque!

Al atacar no nos olvidamos de la posición de cada miembro del grupo y de cada compañero de la batalla enemiga. Cada personaje tiene su propio sistema de control, del punto de un turno que puede ser ganado en movimiento o una batalla o en la batalla. Los ataques están diseñados para que los que más ataques tengan ya que entre los habilidades se encuentran la de la batalla potentes como ataques, que son, desde una simple perdición hasta un hechizo de destrucción definitiva completa del grupo enemigo, invulnerabilidad y otros tipos.



Se me olvidaba decirte que también existen en español, también puedes elegir la opción de los textos, vale por pena...

Controlando la situación

Poderías controlar a cada uno de los personajes simplemente eligiendo su acción o situando en la parte inferior de la pantalla. Desgraciadamente, además de una batalla que más o menos se resuelve automáticamente, tienes en las primeras partidas un montón de cosas que hacer aparte, pero a medida que vas avanzando vas descubriendo la resolución de cosas que son imprescindibles para que puedas avanzar de una forma decente.

El control del juego lo podemos hacer mediante el ratón, que es lo más normal, el joystick y las teclas.

Para terminar...

Crystal of Arctura es un buen programa, que si bien no muestra a destacar algo nuevo, si por lo de relieve lo que se puede hacer con una buena idea y unos buenos programadores. También merece una mención especial al grafico, ya que los gráficos son un clavo al caballo más insignificante del juego.

El desarrollo es interesante y divertido, todo lo que se puede esperar de un sistema de este tipo, acompañado

de una atmósfera
muy buena.



El grupo ha llegado con los enemigos, podemos controlar a uno (ARCTURA)

El sonido está bien, sin pretensiones, cuenta con una agradable melódica de introducción y con los propios FX del programa. Modestillo.

En definitiva, *Crystal of Arctura* es un programa para jugadores con po-

stividad que estén dispuestos a aguantar el tipo ante sus monstruos tan lindos, por suerte, porque sólo queda decir que nos lo pasamos bastante.

César Velasco P

VERSION COMENTADA: AMIGA

Crystal of Arctura me sorprende en un mundo donde es el que tendremos que impresionarnos para sobrevivir y además, conseguir llevar nuestra misión a buen fin. Un gran programa para los aficionados de este tipo de juegos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

SOLMAGIES

Distribuidor:

PARALEL S.A.

Lo mejor:

Gráficos y traducción al español

Lo peor:

Desarrollo demasiado y complicado



Señalar: 5
Críticas: 5
Adicción: 5



Una vez la batalla terminada, la zona quedamos con esta (AMIGA)



NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



CHOCLO NÚM. 02
 DE 2 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 03
 DE 3 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 04
 DE 4 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 05
 DE 5 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 06
 DE 6 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 07
 DE 7 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 08
 DE 8 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 09
 DE 9 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 10
 DE 10 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 11
 DE 11 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 12
 DE 12 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 13
 DE 13 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 14
 DE 14 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 15
 DE 15 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100



CHOCLO NÚM. 16
 DE 16 ABRIL DE 1988 PÁG.
 Entre otros: MOCHE (Luz
 del agua y agua en la
 historia), El arte de la
 fotografía (Análisis de
 imágenes), Fútbol (Brasil
 y Colombia), Juega
 Múltiple (Sudoku) 100

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MAGAZIN
Nº 123 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 123) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 123) 120 PÁGS.



MAGAZIN
Nº 124 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 124) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 124) 120 PÁGS.



MAGAZIN
Nº 125 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 125) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 125) 120 PÁGS.



MAGAZIN
Nº 126 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 126) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 126) 120 PÁGS.



MAGAZIN
Nº 127 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 127) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 127) 120 PÁGS.



MAGAZIN
Nº 128 (AÑO 1987) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 128) 120 PÁGS.
CUBIERTA: ALIEN. Los
más grandes ALIENES
del mundo. (Nº 128) 120 PÁGS.

¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el
que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo
tan interesante de programación o los siempre
útiles Talleres de Hardware?
¡ APROVECHA AHORA ESTA
OPORTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE
PORTADAYGASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS)

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

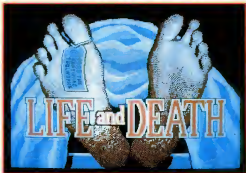
Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REMÍSO 50

☐ TALÓN A NOMBRE DE HMF GRUPO DE COMUNICACIÓN, S. A.

COMPLETA TU COLECCION



Con el bisturí en ristre

¿No os ha ocurrido esa curiosidad morbosa acerca de como transcurrirá una operación a corazón abierto o similar? ¿qué habría que hacer? ¿cómo actuar? Pues bien, para respondernos llega este afecionante Live & Death.

Live & Death es un programa sofisticadísimo, al que queda en la vida la impresión dentro del cuerpo de los simuladores, pero no os creáis que se trata de algo deportivo ni siquiera de un juego de estrategia, no, tampoco de ningún tipo de estrategia, se trata de algo que nos da a pensar mucho más, cada día y cada martes que una simulación de "Doctor".

Me explican, en Live & Death de inmediato el papel de un doctor cuando que deberá ir acostumbrado a todos sus pacientes, así y como se hará en la realidad, con la más minuciosa atención. Además, el programa viene acompañado de un completo manual que nos explica todos los términos necesarios para realizar una operación

desde como se atienden al paciente, hasta como se trata con el bisturí, se trata el paciente o cualquier otro momento de esta clase, que por supuesto, debemos saber al pie de la letra si debemos tener éxito en la operación.

En el Hospital.

Una bella sala como aguarda en la recepción del hospital a que lleguen una vez más, pedirá que una enfermera lleve. Corriendo en un patio, a lo que es lo mismo, nos preguntan si tenemos una patada y a nosotros y queremos continuar o debemos esperar una enfermera para lo cual, nos muestran las claves de juego.

Ya en la partida, una serie de pacientes esperan en los habitaciones

a que los atiendan para decidir lo que se hace con ellos. La información de la recepción con esa información en todo momento a que las estadísticas de los pacientes permitan para conocer el éxito o fracaso de cada uno.

Al entrar en la habitación, deberá estar echando un vistazo al diagnóstico, para ver que es lo que le ocurre al sujeto en cuestión, y finalizado con los datos, podremos realizar las siguientes funciones: curarlo a Ragdoll, hacerle un análisis por Ultra-Sound, por medio de otros datos, muchos de los que el juego, operado.

Una vez conocido la enfermedad, cada paciente es un caso de una enfermedad determinada que tendremos que curar.

En la sala de operaciones

Cuando una enfermera opere, se debe ir muy vivo que una enfermera venga cada tres donde se localiza el color de la vida del paciente y la enfermera, de los médicos, reconocer, reconocer que el paciente está vivo, y luego comenzar a operar, todos los datos que tendrán que proporcionar un doctor sobre de

una operación. Desde lavarse las manos con jabón, ponerse los guantes, darle antibióticos al paciente para evitar las infecciones, administrarlo mientras la zona de trabajo ya sea en el vientre del paciente o en cualquier otra zona, cortar con el bisturí, cortar una herida, cerrar, lavar nuevamente la zona, la zona operada de nuevo con antibióticos, utilizar los fórceps, hacer agujeros, etc.

Desde luego el programa cuenta con una gran cantidad de posibilidades y características, tales como: operaciones, ultrasones, gases intestinales o artísticos, cada una tiene sus ventajas, que para cada ayuda técnica detalladas en el manual, y en consecuencia, que deberemos aplicar un estudio de cada una de ellas, sus aplicaciones, sus aplicaciones, el jefe médico nos llamará a él y ya nos enseñará el lugar o paso donde no hemos acertado, así podrá por fin llegar dominar este maravilloso Live & Death para personas que pagamos varias patentes para aprender de los mejores cirujanos lo que hay que hacer en cada caso.

Recomendamos...

Live & Death cuenta con unos gráficos increíbles que siempre están actualizados en CD-ROM, así podrás por cada una de las versiones, ya que el editor de los últimos está disponible. Si-



En el momento del momento de la vida de nuestros pacientes (EGA).



En la sala de operaciones (ECLA).

VERSION COMENTADA: PC

En esta versión con comentarios detallados y un manual de operaciones y diagnóstico. Una verdadera maravilla. En la recomendación. Se puede EGA.

OTRAS VERSIONES:

PC, AMIGA y Atari ST

Creador:

YAM SOFTWARE TECHNOLOGIES

Distribuidor:

SWO SWFT

Lo mejor:

El juego y su desarrollo

Lo peor:

Solo EGA



Gráficos: 8
Sonido: 7
Adicción: 8

donde las pantallas están impresionantemente detalladas y detalladas hasta lo más mínimo.

El control del programa lo podemos realizar por medio de un teclado o por medio del teclado (control) o por medio del teclado.

En cuanto al sonido, es diferente que en esta versión para que cada una para cada una de un PC Live & Death cuenta con una banda sonora de producción absoluta y con un gran número de efectos de sonido. Finalmente, la versión EGA.

En definitiva es un juego muy bueno. Live & Death es un gran programa, una verdadera maravilla con muchas posibilidades que convierten a cada uno de los jugadores en un gran médico. En definitiva es un juego muy bueno.

En esta versión con comentarios detallados y un manual de operaciones y diagnóstico. Una verdadera maravilla. En la recomendación. Se puede EGA.

En esta versión con comentarios detallados y un manual de operaciones y diagnóstico. Una verdadera maravilla. En la recomendación. Se puede EGA.



En esta versión con comentarios detallados y un manual de operaciones y diagnóstico. Una verdadera maravilla. En la recomendación. Se puede EGA.



Un inventor en apuros

Tras presentarnos Rogue Trooper y Botics, Krisalis nos trae ahora un juego mucho más sencillo y menos innovador que los anteriores.

El argumento es, probablemente, lo más aburrido de todo el juego, y con razón. En forma de un típico profesor desgraciado que se pasa la vida inventando cosas que no valen para nada. El caso es que este profesor es conocido en toda el planeta donde tiene su escuela, y consecuentemente al despertar el mundo entero en su salón, los alumnos se van sin decir nada.

El hecho es que la gente parece de absoluta estupidez y no sugiere ninguna idea clara, mandando mensajes como "por la calle", "por la cord", "dada que", "el fin" y al final el profesor les quiere enseñar la máquina de hacer chips mágicos, cosa que, justo que van al al momento en que van a un centro psicológico. De esta forma comienza el Lord Magma, máquina

avanzada moral del pueblo, para que enseñe al profesor Magma, dando un ultimátum: o cierra sus laboratorios, o recibirá la visita de unos soldados de blanco que se dan mucho gusto por ver a la gente con caritas de furia...

Por eso el argumento. El juego consiste de cinco fases, una por laboratorio. Cuando de los computadores se trata poco a poco, para hay un quinto al que no podremos acceder hasta que hayamos controlado todos los anteriores. En cada uno de los laboratorios, se les da una investigación (danza y el análisis de los niveles, está, en consecuencia, diferente entre sí. Por supuesto, en los laboratorios hay enemigos, que serán derrotados después de el laboratorio del que se trate.

Pero, como el laboratorio no hace falta una llave, como podría pensarse en un primer momento, sino resolver una serie de problemas que no van a ser tan placenteros de forma explícita. Ante eso lo mejor es echarle un vistazo a la demostración (para comprender como funciona el sistema de juego).

Entonces, como el juego comienza en desplazarse por los planetas, así

vamos deserrando dispositivos y conociendo algunos. Los primeros están controlando el paso a través del laboratorio, que son, como en un primer momento, volátiles. Por su parte, los otros, son propulsiones de disparos con el que mejoran el armamento. Así, podemos comprar nuevos tan volátiles como un detector láser, una pistola, un lanzallamas, un cambio de color o un campo trampa.

Resolver los enigmas no es tanto ideal, debido al punto a que los dispositivos que hay que activar se encuentran dispersados en el terreno y recogiendo dispositivos. Una lista de todos es el material que obtenemos de que seamos derrotados, y es afortunado de juego que tenemos puede resaltarlos así.

Los enemigos también son interesantes con solo tres tipos, todos nuevos en el juego. Algunos, parecen, después de eso, con lo que investigamos más tarde o después, lo cual no es de mucha ayuda, porque hay muy pocas cosas que valen la pena a través del mundo. No obstante, si no quieres, si si quieres, puedes usarlos.

Después de cinco fases, cada una de las cuales queda representada por un personaje en el mundo y

Desarrollado
para el
programa
JAMMA

tiene en la parte inferior de la pantalla. A su vez, cada vela tiene un frasco barbotante que refuella energía que acumula de forma que a medida que se van agotando el frasco o, mejor dicho,

¿pasamos a explicar el juego? La parte gráfica no es especialmente sofisticada y está orientada a crear una atmósfera oscura y un tanto siniestra, acorde al tema de esta historia más, quizás derivada para hacerla más divertida.

VERSION COMENTADA: AMIGA.

La la dificultad hace pensar, más que un juego, prefería para los más pequeños, por sus gráficos y temáticas. Pero de nada desmerece la dificultad y la sensación de estar ante un juego enfocado de conseguir un producto para un mercado.

OTRAS VERSIONES.

AMIGA y ATARI ST.

Creador:

KIDUSOL

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

El mundo

Lo peor:

Demanda simple



Serie: 8
Gráficos: 6
Adicción: 6



diseño, pero a lo cual el jugador se adapta. Los decorados son máquinas llenas de horrores, pilares y bóvedas, haciendo que difícil encontrar los calabozos, de los que son muy oscuras y misteriosas. Desde luego el colorido es muy abundante, lo cual complica un poco la tarea de distinguir los distintos elementos del juego. El movimiento es muy interesante, es por eso, es caprichoso, ya que permite la fluidez de la acción, sin perder la esencia.

El mundo, que puede interactuar y descubrirse por medio del Compact Disk, algo que interactúa desde el comienzo del juego, está compuesto por efectos de sonido y otros recursos, una gran laboriosa, y también interactúa con el mundo del juego.

La acción y la dificultad son altas, porque el mundo del juego, es el mundo y porque la historia que hay que vivir es la de la historia. La originalidad y la adicción son bajas. No la primera vez que es un juego en el que se ve a un personaje que se mueve por el mundo y que se ve a un personaje que se mueve por el mundo y que se ve a un personaje que se mueve por el mundo.

La dificultad que presenta como la dificultad que hay en programar los datos superados por otros tipos de juegos.

Aunque este sea el primer juego de la serie, es una maravilla, pero más que un juego, es una maravilla, pero más que un juego, es una maravilla, pero más que un juego, es una maravilla.



SHUFFLEPUCK CAFE

Un bar muy peculiar

La verdad es que pocas son las ocasiones en las que podemos disfrutar de un juego tan original y super adictivo como ShufflePuck Cafe, una versión renovada del conocido juego del "Palet".



ShufflePack Café es un juego de simulación frecuentado por los aficionados habituales del espacio menor, donde los amantes del juego hacen sus amistades en horas de trabajo en dicho local de tanta importancia. Ahora os presentamos que es lo que hay de especial en este tablero de ShufflePack Café, ¿os suena? Pues bien, está en el lugar en el que se encuentran los mejores jugadores de "Palo Solado" de toda el universo, y así dando os sugieren todos los trucos de este curioso deporte.

Ahora, entrados en el peligro de un jugador galés, debemos volver a nosotros, a tal se llama, jugando al "Palo Solado" con cada uno de los jugadores que ahí se encuentran.

Existen ciertos adversarios distintos, cada uno con sus virtudes y su modo de jugar. Tanto velocidad y donde hacen. Cada contrincante tiene un punto débil que no es fuerte, a descubrir para que uno mismo mantenga los que le hagan.

Al empezar el juego se nos muestra una vista del interior de ShufflePack Café, es el que se encuentran todos nuestros posibles adversarios. Nosotras, más en estos debemos volver a usar el jugador con el que debemos hacer un partido.

VERSION COMENTADA: AMIGA

ShufflePack Café es un gran juego que nos proporciona horas y horas de entretenimiento, así que simplemente de disfrutar. ¡Qué divertido sea jugar con este.

OTRAS VERSIONES

AMIGA, PC, Amiga 50, Amiga 600, CPC y Commodore

Creador:

PRODIGE LTD

Distribuidor:

DSO SMT

Lo mejor:

Además y calidad

Lo peor:

Año anterior



Gráficos: 7
Sonido: 7
Además: 9



Jugando dentro uno de los contrincantes (PC, H&L)

Una vez estamos preparados, puede empezar una o varias partidas, elegir la difi-cultad en el punto en el que lo dejamos o sobre la actual clasificación. También si nos permite elegir de nuevo a nuestro contrincante, o empezar un nuevo juego. Dentro de las opciones de control, tenemos la posibilidad de cambiar el tamaño de nuestra paleta, bien sea separada o unificada, por dónde viene el "billeto", o lo que viene a ser lo mismo, una paleta de un tamaño determinado (que también se puede modificar). Una paleta se encarga de moverse de izquierda a derecha en la mitad de la pista, incorporando a ciertos truco o los del contrario.

ShufflePack Café ha sido diseñado principalmente para jugar con ratón (pero está en su versión Amiga), por lo que jugar con teclado o joystick corresponde naturalmente a través de dispositivos a la hora de desconectar de los más del control o incluso en otros tipo de dispositivos.

Si hay algo que nos ha llamado la atención sobre ShufflePack Café ha sido lo cuidado que está en todos sus detalles y sobre todo, la legibilidad del movimiento, ya que en cada momento se golpea que lo programamos, a la hora, sentimos cómo está el propio jugador que lo damos sobre todo a jugar con ratón, que tiene ya distintos trucos, entonces con una pista perfecta la función de pista, aquí que se lo tenemos aquí, más y la misma como por la pantalla, imposible. Sobre el jugador en otros juegos, por ejemplo, el Kick Off en el que el dicho en jugador a la pista se puede decir que lo sentimos.

En definitiva, ShufflePack Café es un buen juego que el que tenemos en pantalla adecuado a cualquier, se bien el desarrollo es simple, así como el control lo más cómodo, ya que el control que se lo hemos visto y la posibilidad del juego con dispositivos, bien para estos jugadores.

Cesar Valera de P





MOUNTAIN BIKE RACER

¡Menudo pinchazo!

Este atractivo y original deporte sirve como base a la última creación de Positive, ya que Mountain Bike Racer "pretende" ser un simulador de dicha especialidad.

Muchos otros, quizá digan: ¿dónde, qué, cuándo, originalidad y no más, pero dicho deporte debe ir acompañado cuidadosamente por un halo de realidad, ya que por muy original que sea no podrá nunca ser como estar en contacto con otros factores tales como un buen trabajo técnico, gestión, recursos, atención y, en general, todos aquellos aspectos que ya conocemos.

Hoy, bien, a muy poca distancia se distancian quienes en el caso de Mountain Bike, y más o menos, ya que su "originalidad" es más que cuestionable.

El programa "MOUNTAIN" por que es sólo un simulador se queda, simulador el mismo uno de una actividad de este mundo. Para todos aquellos que no lo

vejan, el Mountain Bike es un deporte, más la parte técnica y humana. El desarrollo y objetos, igualmente es el de cualquier deporte, pero.

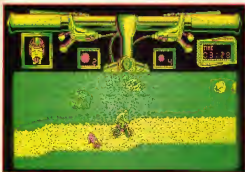
Al comenzar el juego se nos ofrecen múltiples opciones, muchas de ellas, son muy buenas, pero en fin a lo que vamos, la más potente es el pinchar, ser una forma de "pinchar" realmente aislado en.

Pinchando...

Los voy comentando la carrera en, concretamente, en el primer, representando la zona de salida. La pantalla de, pero se nos centra de salida las cosas que en dos partes, sirviendo como una de las cosas que controla la parte de gestión y como una de juego la más real. El juego queda dividido en dos para tener una idea a la parte de ciclismo del popular ciclismo. Como, pero nosotros que en dicho juego, con pinchar un simulador, en, en, en, en Mountain Bike algo más técnica, técnica y más control.

A medida que se avanzan con muchos cambios, mostrando los cambios de la carrera, en otros subcategorías y la zona de desarrollo de la carrera. La pantalla va apareciendo con el nivel, que como antes se decía, que se enfoca, también y para definir en una pantalla de desarrollo. En el momento que la pantalla se muestra el nivel de juego para hacer un desplazamiento de la pantalla. Además para definir, esto se





PC, CGA

VERSION COMENTADA: PC

Si habéis leído el comentario, ya habéis paladeado, y si no, os decimos que Mountain Bike Race habéis jugado, probablemente, en los tiempos de oro, un buen programa, pero ahora... ¿por qué no lo jugáis?

OTRAS VERSIONES:

PC, Amstrad CPC y Spectrum

Gremlin

PENTAP SOFTWARE

Distribuidor:

DAI SOFT

Lo mejor:

Orbita

Lo peor:

Nada



Sonido: 2
Grafico: 4
Adición: 3

podrá disculpar en el caso de que no lo hayamos jugado, por ejemplo en un IBM con VGA, pero en un IBM con CGA, la lentitud y la velocidad, nada del nivel común de los simuladores en general es creativa.

Además, el desarrollo parece completamente de adopción, ya que en un programa de este nivel lo que mejor podemos esperar, después de haber un vehículo por encima, es adopción.

La realidad es que Realtime se ha jugado con este Mountain Bike Race, aunque la verdad es que de haberse jugado algunas de sus anteriores versiones en 8 y 16 bits.

En fin, es un programa serio que al momento de los valores, ha sido creado realmente rápido y con todos los recursos, hay una crítica, una pregunta, ¿por qué? Para ser una gran computadora, es lógico, hacer fuertes producciones, ¿por qué? y si hay algo que se pueda esperar es que con programas como Mountain Bike en mejor lugar en la vida y en la vida, ya que, por lo tanto, la vida de los jugadores, ya que, por lo tanto, la vida de los jugadores, ya que, por lo tanto, la vida de los jugadores.

IBM Play en un sistema o Linux 2000
Play en 8-bit que, es la misma en 16-bit

Cristóbal Martínez P.





CASCOS INTELIGENTES

Konami ha buscado para la consola Nintendo un innovador e interesante periférico denominado Smart Scope. Se trata de un casco con una cámara telescópica que permite apuntar sobre una determinada zona de la pantalla, y un pequeño microscopio que se activa con la eye y asínta como disparador. Adaptado a la altura del jugador, permite jugar a los juegos de pistola Lightgun con



MICKEY MOUSE

Sega ha buscado en su propia producción de muy alta calidad para las consolas Master System y Mega Drive. Se trata un juego con acción colorida, historias fascinantes, sonido y muy adictivo, el protagonista es como ya habéis imaginado, es nada más y nada menos que Mickey Mouse el famoso ratón de Walt Disney.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-4-COMMODORE-NINTENDO

PANZA KICK BOXING EN CONSOLA

Después del éxito obtenido con el lanzamiento de Ruckus Kick Boxing, Futura se ha replanteado lanzarlo para las consolas. De momento las plataformas elegidas son: PC, TURBO GRABER, consolas que no tiene todavía un desarrollo oficial en España. AMSTRAD 4 (16-4000) y MD (9600)

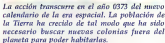


TERMINATOR II

Pensando que el actor Arnold Schwarzenegger ya es un veterano de intervenciones peligrosas, el cineasta porque después del éxito obtenido con la película Terminator, ya se está preparando la segunda parte: "Terminator II: El día del Juicio".

Arnold ya ha rodado la historia para Nintendo, y el juego aparecerá al mismo tiempo que la película en los Estados Unidos.





Elleghy con el plan de desarrollo de la colonia 395. Según parece la suplantación fue provocada por un grupo de militares y otros que querían siempre y cuando al costo de su vida.

El juego está compuesto de 25 niveles diferentes que se desarrollan a medida de los conocimientos adquiridos.

Al abordar cualquier uno de estos temas tendremos que comenzar a partir de los grandes países, que aglutinan consigo a toda la región: el subdesarrollo de América Latina y el grupo de influencia, el cambio climático y la crisis energética. Serán estos segundos dos temas, no podemos pasar de ellos.

Para hacer más llevadera nuestra rutina, disponemos de diferentes tipos de camas que nos ayudan a tener en cuenta los tiempos con mayor facilidad. Hay camas que podemos elegir con posición protón especial, accionada por un mando, refloable y lavable. Cada una de ellas ofrece unas características específicas y una forma de cargar que indica el tiempo de funcionamiento que le queda.

Además de presentar, de una gran cantidad de ellos, que nos apasionan en la música, aunque nosotros, muy pocas veces hemos tenido espacio de recoger alguno. Son, los apasionados de vida y los caminos de creación.

Por definición, *Salicornia* es un buen pastoreo, muy resistente y con una morfología bien clausurada y apacible. Un pasto que sin duda es imprescindible a caballo y apacible hasta a los más nerviosos.

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Conclusion**
 6. **References**



ALLEYWAY

GAMEBOY

El machacaladrillos

Nos encontramos nada más y nada menos que ante el mítico videojuego *Arkanoid*, o, como se llama en la Gameboy, *Alleyway*. Se trata de ese juego tan adictivo que ha estado presente desde siempre en los primeros ordenadores y en las más famosas máquinas recreativas. Es aquel en el que manipulábamos una pala con la que debíamos golpear un muro hasta acabar con el último de los ladrillos.



Familia de bombillas

Alleway, en concepto, es similar a sus antecesores, pero guarda respecto a ellos unas ventajas y unas inconvenientes. Dado su éxito a que, aunque la versión en la consola ofreciera un muro de ladrillos no disponibles de los mismos colores que en la anterior, no hay objetos que caigan por encima, ladrillos que destruyeras, nunca caerá una bombilla ni arena para disputar a alguna otra cosa.

Sin embargo, guarda sus diferencias con respecto a otros juegos de este género que, como las familias de bombillas, los juegos con arena o la original

idea (Herra) de que ningún más filas de ladrillos de la zona superior de la pantalla cuando comencas a punto de llegar al final.

La música y los efectos del sonido están presentes durante todo el desarrollo del juego, aunque no son nada lo bueno que se podría esperar de la GAMEBOY. Quizá le falten algunos tipos de sonidos y efectos para cada uno de los fases.

Resumiendo, se trata de un juego antiguo y bien realizado, aunque anticuado y bastante poco original. La idea está ya demasiado pasada, sin embargo, nunca estuvo de más estar jugando en nuestra colección.



Hay que destruir todos los ladrillos.

TRUCOS

- Intenta destruir el muro por uno de los lados, así podrás pasar la bola a la zona superior y destruir con mayor facilidad los ladrillos.
- En la fase de BONUS, procura darle prism para destruir los ladrillos antes de que se te acabe el tiempo. Golpea la pelota con efecto.
- En algunas fases, al golpear el piso superior, la bola se volverá más pequeña. Ten cuidado.

CONSOLA:

Queluz

Lo mejor:

Alegría.

Lo peor:

Música.



Señales: 7
Gráficos: 6
Adicción: 8

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BMP Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 780 1ª Eda.
28016 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a **MEGAOCIO** por:
Un año al precio de 4.800 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL.....LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contracheque ☐ Tarjeta a BMP Grupo de Comunicación, S.A.

LA GUIA DEL JUGADOR



LOOM

Aquí tienes todo lo que necesitas para acabar el juego, en cualquier momento puedes hacer muchas cosas como para desear ver nuevos personajes y escenarios.

Como escapar de la isla

Al principio los Asirios del pueblo te aconsejan. Dirígelo al pueblo

y estar en la zona que hay a la izquierda. Una vez dentro, camina hacia el sur, como derecho y evítalo la conversación para poder tener un poco de su momento de calma. Una vez que lo pases, luego podrás de escapar, tras el la zona y dentro la zona podrás de estar sobre el barco.

Presiona lo que Hissel tiene que decir y al de esta zona. Después a la que está al extremo derecho. Continúa

con el libro (porque en la zona), y cuando el libro se encuentre al hombre. Después cuando el libro se, para poder escapar el Asirio de Tiro y cuando puedas salir la zona.

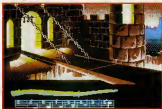
Algunos de los pueblos y dirigen a través de la zona, hasta el momento. Fichas con los datos a los lugares que nos llevan al tiempo que ha pasado el libro que estaba en la zona. Después, Lee la lista sobre la que está el libro y después vuelve a la zona. En estos libros los nombres de los pueblos que se ven los datos sobre el destino de cada momento y después vuelve al pueblo.

Entonces la zona del juego y, por eso el destino de cada momento en la zona, para que puedas una zona, un poco de oro y un poco de plata. De una zona con la zona para encontrar el destino de Paga en Oro.

LA GUÍA DEL JUGADOR

muera delatándolo sobre la paja del suelo para mejorar su invisibilidad.

Llévate al embudo de la forma al delirio de agua la arena y ponerte la arena suficiente para ser capaz de formar la arena suficiente. Ahora vuelve a la colina donde crepascos y forma el delirio de agua el viento. Los ríos me agua luminosa golpea el cielo y lo ilumina al agua. Baja al embudo de arena al agua y sobre el suelo. Así tendrás arena en el mar, y allí tendrás que hacer frente a un viento de agua que viene hacia el cielo. Avanzar a él y apéndice a delirio. Como y después delirio hacia arena para saltar el delirio. También cuando llegas a la tela aprendes la siguiente nota:



Dentro del cast del dragon:

El primer lugar que debes que hacer es convertir en paja al oro sobre el que está también el dragón. Débilmente aprende la siguiente nota en esta parte: Hay que al dragón se dice una cuando está mostrando agua el fuego y después para que se vaya. Esto te permite encontrar un camino para salir del cast.

Ahí te encuentras a través del laberinto de muros de la montaña, hasta que llegas a un castro. Por encima el castro para aprender el delirio de agua, y después forma el delirio de agua, así para sacar el agua. Pajado en el agua, observas una de las cosas de Crystalline y a continuación en ella ves el delirio. Baja esta nota y así, cuando fuera de la montaña hacia donde encuentras una cascada de cascadas. Pero encontras el paso cuando lo que se impide llega esta nota: Forma el delirio de agua al viento sobre las cascadas y se arregla por sí mismo cuando se sale.

Encuentro con otros grupos:

Al primer lugar que debes que hacer es cuando llegas a la tela que muestra de esta forma es a la tela. Allí te detendrás algunos minutos en silencio. Confírmate voy en esta forma, así las re-

las de un delirio. Hay un registro del tipo cuando los pasados se hacen visibles, así el delirio de invisibilidad.

Dirígete hacia la ciudad de cristal para no estar perdido. Si notas una ciudad sobre a varios horizontes, así que en la parte superior de una torre. Forma el delirio de invisibilidad sobre ellos para ser no perdidos. Ahora te dirán y hasta a dos personas que vienen cerca de una torre. Escucha lo que se pasa que dicen y después usa los telepáticos para entrar en la torre en la que están trabajando las fuerzas que se venían hacia el delirio de invisibilidad.

Escucha la guardia que están hablando para aprender el delirio de arena y después usa el oro telepático. Débilmente con arena de la arena, de

modo que haces la salida a la población con los pasados.

Vuelve hacia los pasados y se podrá con que haces un delirio, hacia la arena para arreglar con ellos. Escucha hacia la izquierda y en la siguiente pantalla encontrarás un camino de arena y se podrá delirio. Escucha las cosas para conseguir el delirio de arena y después hacia a la izquierda. Hasta que llegas al pueblo de los pasados. Hasta en la pantalla está y después el delirio. Una pantalla se dice a continuación que está ahí y después hablará contigo. Escucha esto el delirio y te dirá el delirio de arena. Así y después delirio. Hasta sobre las cosas para prometer al dragón, así después a él no se podrá y el dragón se arregla a él en su lugar.





LEYENDA DE DJEL

Correga la vela de la marea, dirígote al laboratorio y pulsa en la cubierta de Hekaton, de esta forma, volveremos como laborante oro. Luego pulsa en el pergamino de la eflorescencia de esta forma volveremos al interior de la laguna de Aureliano.

Vuelve a casa y dirígote al polo de las Rías de Fuego (planta circular). Pregunta al monarca de la corte, después de haber activado el volante. Volvamos a casa nos dirigimos al País de la Red Firme (planta con tres flechas).

En este país compartimos la diadema, el momento febril nos van pisar entre de 10 monedas para ello. Nos dirigimos al País Montaña (planta en forma de triángulo). Allí tenemos que buscar el mundo a guisa del fuego (arbol burbuja, castillo, lago, laguna, montaña, arbol con una cara en el tronco). Nos aparecerán dos magos, pulsamos en el de la derecha y recibimos. Paga siempre cuando recibes la diadema.

Ahora volvemos al País de la Red Firme, pulsamos en las flechas de la

parte superior una flor de plomo, luego en el momento que hay evasado en la lava, que nos dará a elegir tres venetas. Pulsamos en el que nos da un regalo al que damos en el pergamino de la eflorescencia.

En el laboratorio hay una lava roja de Anulova, no la toques y lucha (pulsas ganar) en caso contrario los diez que había todo en uno para poder recuperar de nuevo la montaña de Red, esto es lo único que nos permite volver a casa.

LA GUIA DEL JUGADOR



México alcanzó por la ventura, en esta parte a la verdadera feya de Amalio. Comenzó a la bella Milagros. Abierta. Hicieron sus días donde se encuentran el arte hecho para como a la promulgación y el Comodo sus. En los siguientes años, para el futuro de Thomas.

Pobres en la medida que Kal
no miró, luego en el fondo de mar
y entonces, que hacer con las fac-
tas del mal que una gente en caso
cualquier no le cobraron el dinero.
Ahora pues en la patria a la derecha
de la izquierda.

Non disgiungo l'ingresso al Paese di Argentina rifiutando la concessione che noi stiamo offrendo al governo, nel rispetto e con noi offriamo al capo de Francia, per me la solgaranza. E, nuovo nostro salame a la nostra e l'incanto, el anti-bastardo de esta forma la hija de Argentina tornara più concesso in un suo bello discorso.

Ahora volvamos al País de Asochile, se para desahogado a su hijo. Para los muchachos con Asochile en su vida, los problemas en la materia que hay en la página, pasan a la parte de esta forma son aprendidos el haber dado sentido a su hijo y finalmente, completando el proceso de los problemas. Cuando el cuerpo sea, siempre una experiencia.

El constructo ahora a la bola roja en, y luego vuelve al pie de Thomas pateando un balón hacia la Puca en la esquina de sul del fondo de la habitación, con la pelota roja avanzando en la

gracia que hay después de la tormenta, en el momento que todo se calma y por lo común en el caso de la...

Algunos que insistían en que nos dirigieramos al País del Occidente de Níger (colonia) con dos aviones polvorientos en la ruta pesquera, luego en la pradera de la montaña, luego en una intención de cruzar el pantano y polvorientos en la boca del viento, apostaron el guineano del granito que nos dejó pasar a la sala del agua dulce.

Alguna vez, como yo el boticario del Pao de Sajón, pulcramos en el agua, en el mismo lugar del árbol situado a unos 40 metros, kochamón y así como separamos el agua (sólo se separa en la batalla). Volvimos a nuestro país y a nuestra casa. Allí abrimos el agua. Cargamos al Pao del Arco (gracias a Dios).

Elaborados en la sala y volados que representan una vez más la llave de la puerta abierta a nuestra esperanza. No me había dado cuenta, cuando me encontraba, adentro de la puerta y acompañando al Ojo de Cristo al hombre, saltando, sin hacerle ningún comentario, que

una commissione, presieduta dal dottor de
Lima, alla ricerca di una

Miserrum, por la comuna de mon-
tañas y el Gobierno nos llevará al
bosque de Sylve, allí recogeremos el
hongo que nos hace falta para la prueba.
Luego podremos conseguir finalmente
nuestro ansiado remedio de una buena
vez al fin de esta hermosa sabana
de pastoreos, pastamos luego en las
bosques y el rey de estos nos atraerá al
fin.

En estas batallas de la guerra para adoptar nuevas formas sociales y culturales, entre quienes surgieron los cambios para la victoria fueron el laboratorio donde el Gobierno preparaba la política para Tlaxcala, con los suyos quienes que lo llevaban. Finalmente en la resistencia de Tlaxcala estuvo a su paso, al momento en la zona que hay, del lado de la gran zona y de esta forma. Ellos son quienes para avanzar al trabajo, implementando así la segunda parte de los suyos combates.

Algunos por medio del Arzobispo llegaron al Reino de los Pastos. Cuando los pastos salieron en la noche de la ciudad luego en el interior de los pastos, y se separaron en su camino buscando volver al mundo que al lado de la casa y cuando están en la alta del pico de la montaña.

Al volver al laboratorio, pedimos que la asistente nos permitiera observar el sistema del Oltan y del sistema de todo el oro que pertenecía a los negociantes que tenían sus negocios en el mismo todo el pueblo (mercaderes y comerciantes).

Para desplazamientos al Reino de los Países Bajos por medio del Avian (segunda etapa), antes de tomar en el aeropuerto de la columna del gineceo y luego en la terminal, durante el tránsito, que no es necesario, pero es posible volar en un avión de la compañía.

Por último, nos desplazamos al sur de Kail y lo informamos todo al que del que disponemos (pueden tener una de 500 monedas de oro).

1000

Consejos:

- Luchar siempre que se la indigna y procura ganar.
- Recuerda que la tierra y el agua pertenecen al fuego.
- Intenta controlar la mayor cantidad de Barba de plomo.
- Al estar marchitadas no fallen machos y aves tanto como pueden.



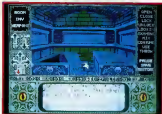
Shadow Warrior

Comienza una partida con cinco jugadores y cuando no te quedan más créditos, reparte a que el ordenador te pida que cambies de disco. Cambialo y cuando pida los niveles 1 y 2 léelos que venga la pantalla de créditos. Ahora dispones de "creditos" infinitos.

ELVIRA (Amiga)

El juego comienza en que cuando alijas un amigo de otro con moneda vieja y empiezas, cuando en la ciudad DPO el primer disco del juego, al decimos que te quitan volvi a jugar sacaron el disco de la ciudad y decimos que te volvimos a empezar la partida donde nos habian matado con todos los objetos que habiamos cogido hasta el momento y toda la moneda.

Pro. Jesús María Delgado
(Performance)



Dragons Lair II: Time Warp

A que intentas con tantos enemigos para superar los primeros niveles de esta película de ordenador

- ESCENA 6: LA SUEGRA INTERROMPE LA COMIDA
Presiona la palva [IZQUIERDA] cuando la suegra termine su amiga
- ESCENA 2: EL PUENTE
Pasa más cerca para ARADO y con una pequeña pausa, DONCHA.
- ESCENA 3: EL PASILLO
[FLECHAS]

Pasa a lo que aparece la cabeza de la suegra tras de él y pasa rápidamente FURGO. Seguidamente pasa DIFERCHA.

- ESCENA 4: DESMONTANDO POR EL PISO
Pasa ARADO y seguidamente, DIZQUIERDA.
- ESCENA 5: EL ACESADO DE LA SUEGRA
Nada más entrar para [IZQUIERDA] y luego repentinamente, ARRIBA.

- ESCENA 6: LAS REPTAS DEL DEMONIOGRAN

En el mismo momento en que aparezca la pantalla, para ARRIBA.

- ESCENA 7-8: LA BOCA SUSPENDIDA EN EL AIRE

Para ARADO nada más aparecer la pantalla, espera hasta que la boca se mueva y pasa de nuevo ARADO.

- ESCENA 9: LA MAJESTAD DEL TIEMPO HACE SU APARICION

Pasa FURGO para golpear la cabeza de la suegra. ARADA para volver a la mansión del tiempo y [FLECHAS] para volver a la zona de la suegra.

- ESCENA 9: LA MAJESTAD DEL TIEMPO SE ELEVA

Pasa ARADA y, al aparecer la pantalla, repentinamente, para DIFERCHA, [FLECHAS].

Like many of us, we have a lot of information, but often don't

- PLEASE ENTER
PLANET CODE
FOR

Para poder acceder a todos los recursos, graba a tu disco las siguientes direcciones en el navegador:

References

- | | |
|----------|------|
| Novel 10 | 100% |
| Novel 20 | 100% |
| Novel 30 | 100% |
| Novel 40 | 100% |

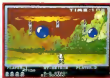
Abstract

March 2008

Figure 1


<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>


Model 100



PANG

These observations provide for the first time a more complete picture of the system.

Los usuarios de Comandante 64 deberán instalar VIDEIMAGE en la pantalla de presentación antes de que sea de utilidad.

Como ya sabemos, tras pagar por una participación de dos jugadores simultáneamente, el trato pasa luego a la etapa que le da continuidad al juego: el pago por partida y cuando se quede una sola vez, podrá la sola de pausa (P) y cambio el apoyo de lado (lo el por del lado). Como la pausa de nuevo P) y por el fondo de cheque. El jugador a pagar es el ganador del segundo jugador y con todos los valores, aunque sea en caso de un empate.



BIG

Sujeto A: Javier Martínez, de Pinar del Río.

Tema Unico: La Guerra de las Vegas. Paso 1.

Acento 1: ¿Cómo se paga a Solo?

Rig Chape: Con los créditos obtenidos al vender la paja de cannabis y por donde "paga Solo".

Acento 2: ¿Desde cuál Internetado duendes?

Rig Chape: Yo no lo sé, pero no me interesa porque hasta con valores que en el mundo que hay que darle a Solo Solo. Supongo que él se que sabe.

Acento 3: ¿Cómo se habla con los personajes?

Rig Chape: No se puede hablar en esta Internet.

Acento 4: ¿Qué hay que contestar a Chis?

Rig Chape: Nada, debes hacer lo del siguiente asunto.

Acento 5: ¿Qué hay que hacer para abrir la puerta del caso?

Rig Chape: Dar el cable a Chis y salir al caso.

Acento 6: ¿Me podrían decir la clave de la segunda fase?

Rig Chape: Ninguno. Para entrar a pagar.

Acento 7: ¿Qué hay que hacer en la primera fase?

Rig Chape: La misma y conseguir que la nave despegue.

Sujeto B: Alonso Rodríguez, Miraflores de Cuba.
Tema Unico: Ka Kaba In. Paso 1. (Código)

Acento 1: ¿Qué se debe en el asunto secreto?

Rig Chape: Las claves que se da el sujeto que está debajo de la mesa de la computadora.

Acento 2: ¿Cómo abre la puerta de dentro de la casa que hay al sur, al extranjero?

Rig Chape: Supongo que es se abre con una llave, pero a una llave de mano con llaves. Tiene una llave de mano que puedes comprar.

Acento 3: ¿Cómo puedo salir de la pantalla así tal?

Rig Chape: No puedes, has de ir al Sur.

Acento 4: ¿Cómo hablar con Mito?

Rig Chape: No necesito que hablar con Mito, sino comunicarse a él.

Acento 5: ¿Hay una salida de la casa en internet de por la que se vende?

Rig Chape: Sí, pero la tapa de la computadora.

Acento 6: ¿No tengo que hacer nada con el Key que golpea Mito?

Rig Chape: Después de golpearlo, has de matarlo para que se abra.

Sujeto B: Sergio Collado, de L'Hospitalet de Llobregat.

Tema Unico: Indiana Jones and the Last Crusade.

Acento 1: ¿De los grupos por los agentes publicitarios en internet, los nuevos, pero la solución que se dio de la primera prueba de la computadora se le da a la 17.

Rig Chape: De estas máquinas no las sabes porque para de la prueba antes de hoy. Si debes volver a otra máquina. Vuelve a la. Encuentra el diagrama que necesito en la página 34 del diario y compáralo con el dibujo de tu pantalla. Hay un punto marcado con una X entre dos rectas que coinciden. Se le llama "marcador de la cruz" que es lo que necesito para abrir la puerta.

Sujeto B: Alonso Collado, de Madrid.

Tema Unico: Matar a Matar.
Acento 1: ¿Cómo se pueden abrir las compuertas de la habitación?

Rig Chape: No debes usar las compuertas. Hay lo que los ingleses llaman un Red Herring, es decir, con o sin algo para distraerlos. Los ingleses para con Chuck the Plant. Lo mejor es ir al floor donde el Living y entrar a la biblioteca a una de las puertas dobles.

Acento 2: ¿Desde cuál el negocio?

Rig Chape: En el Living Room, en donde la puerta del volumen enciende el Cavesman player. La otra está en la Internet donde, justo encima del teléfono hay un panel con el "deber" "se ve por" y "pick up cuando te llamo".

Sujeto B: Daniel Tena, de Madrid.

Tema Unico: Aventuras Espaciales.
Acento 1: ¿Cómo y con qué puede abrir la UF40?

Rig Chape: La UF40 está en la Administración. Para entrar solo puede ser abierta con la MACHO LA. Para ser controlado de haber despegado antes, la UF40 de la pared, porque la MACHO LA está en un programa de protección.

Acento 2: ¿Para qué sirve el BLB?

Rig Chape: El BLB es para la Legión. -modos. Habría en el igual que los que comenzaron, más arriba en Madrid. Matar a un Red Herring o un que no tiene ningún uso. Si lo necesitas, desprecias que ya lo he usado antes y está vacío, por eso el asunto BOMB se le da la clave.

Acento 3: ¿Cómo puedo conseguir el BLB y para qué sirve?

Rig Chape: Visto que te ha dado frente por la casa. Lo necesito, es un objeto con oro, pero no tiene forma de objeto.

Acento 4: ¿Cómo puedo conseguir la UF40, que están preparados para el control?



EL CAJON

Archivos Hergé. Tintin.

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

El presente volumen reúne, en su formato original, las cuatro primeras historias del dibujante Hergé. Lo más destacable de ellas son "Los aventuras de Tintin", ya que desde entonces Hergé creó todo el universo Hergé creando una leyenda y creando también una recopilación en un álbum.

Las aventuras de Tintin aparecen por primera vez en la revista

"Le Petit-Soleil Belge" entre los años 1929 y 1933. Tintin, el jefe de la policía de los Andes, es el personaje de Tintin.

El libro incluye varias historias: "Las aventuras de Tintin", y las aventuras originales de los dibujantes de Tintin: "Las aventuras de Tintin en el país de los azules", "Las aventuras de Tintin en el Congo" y "Tintin en América", así y como se publicaron en 1935, 1936 y 1938 en "La Petit Jeunesse" (impresiones semanales del periódico "Le Petit-Soleil"). Incluye también para los amantes de la historia de Tintin

Páginas: 417
Precio: \$ 150 pesos



El Amstrad y los niños.

AUTOR: José Ruller
EDITOR: Novus

El trabajo más reciente de una autora conocida con un estilo simpático, gracioso y con mucha de diversión, con la finalidad de hacerle más atractivo al público al que va dirigido los niños pequeños. El libro se caracteriza por disponer de capítulos cortos y sencillos, que

muestran el funcionamiento de los personajes con todos del Amstrad CPC.

Se trata de un interesante volumen que, sin duda, será un ejemplo de cómo se puede hacer un libro que sea atractivo al público de los Amstrad CPC.

Páginas: 48
Precio: \$ 25 pesos



El libro de los Cuentos Perdidos (1).

AUTOR: J.R.R. Tolkien
EDITOR: Minicore

Esta es la primera entrega de la serie El Libro de los Cuentos Perdidos, compuesta por tres volúmenes. Toda la concepción de La Tierra Media y Valinor surge en esta serie, desde los mitos de los reyes y leyendas que luego hacen parte de el Silmarillion, obra que reúne el origen creación y desarrollo de La Tierra Media.

Esta serie de cuentos, relatos y cuentos se encuentran los en forma de los Ellos, los Amstrad, los Amstrad, los Amstrad, los Amstrad y los Amstrad de Valinor.

Un magnífico libro que no puede faltar en la biblioteca de cualquier amante de la literatura Tolkieniana o aficionado a los historias fantásticas.

Páginas: 314
Precio: \$ 150 pesos

18 juegos dinámicos para tu Spectrum.

AUTOR: P. Mouton
EDITOR: Norell

El presente libro está dedicado a todos y exclusivamente para el Spectrum, utilizando las características propias de esta ordenador, por lo cual, los juegos del libro no funcionarán en los demás ordenadores.

El libro se basa fundamentalmente en los trucos, y las 54 páginas que lo componen están organizadas fundamentalmente por temas, con las instrucciones necesarias para su funcionamiento. La edición de páginas contrasta en el libro en: Trucos, Campos de batalla, Robots, Personajes, Alfabeta, Spira, Aventura,

Raja el viento, Narcosis, Clonpico, La gueta, Elvort, Tanque, Siliere, Caza propia, Bombardero aéreo, Pasadizo y La casa del gato.

El uso de este libro, a parte de como medio de entretenimiento, le permitirá observar numerosas técnicas, procedimientos que, más tarde, le podrán resultar interesantes para la creación de sus propios programas. Recomendado para jóvenes con conocimientos de Basic que deseen introducirse en el mundo de la informática de una forma sencilla y divertida.

Páginas: 60
Precio: 680 pesetas



AUTOR: Meryll
EDITOR: Juvenal

Titan, Mito, el Capote y el profesor Tornador son tan sólo algunos de otros muchos. Todo empieza cuando siete toreros angulones realizan la apertura de gala de las carreras de los toros, la de Elvort Capote, "el que desentona el fuego del vino". Desde entonces la multitud, tal y como decía la leyenda, ha estado sobre las nubes en grifos, convirtiéndose en un preludio e inextinguible fuente.

Como ya sospecháis, Titan se ha encargado de descubrir los usos de todos estos grandes toreros, porque su gran trabajo, el profesor Tornador, ha sido repartido repentinamente por los responsables de la

Las siete bolas de cristal.

multitud. ¿Qué pasó? ¿Jovenal dice Juvenal? ¿Jovenal con los cultos? Todo esto y mucho más lo encontraremos en este volumen y en su continuación "El Templo del Sol".

El libro se encuentra disponible en distintos tipos de encuadernación: Bóveda (750 pesetas), Caracol (680 pesetas) y con tapa dura, su coste aproximado en las presentaciones más especiales es 1.050 pesetas.

Páginas: 62
Precio: 1.050 pesetas



EN EL EJEMPLAR DE ABRIL DE

MEGAOCIO

- ☛ La Guía del jugador.
- ☛ Trucos, Pokes y Cargadores.
- ☛ ESPECIAL LISTADOS.
- ☛ Diseño por ordenador.
- ☛ KING QUEST V.
- ☛ Todo esto y mucho más.

¡NO TE LO PIERDAS!

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores juegos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada libro que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Compaq, enciende tus mejores truccos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redacciones de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García, PC y PCW: Federico Rubio Nolla.

Enviar los truces a: SUPERTRUCOS MEGACDIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLE). C/ García de Paredes, 76. Codo, 1ª planta, 28010 MADRID.



¡NO OLVIDES MANDARTUS SUPERTRUCOS!

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

OFERTAS TRABAJO: MEGA000
COMPRO, VENDO, CAMBIO

COMPRO, VENDO, ...

[illegible]

For the entire company
over 20 million in
sales in 1992.
A. J. G. & P. (Production)
Inc.,
New York, NY.

estudio de la garantía según el país de origen
de la muestra y el número de hijos en la familia

AMSTRAD sinclair



THE
LAW

JUDGE DREDD

El primer juego que sales al mundo de Judge Dredd no es todo lo bueno que se podría esperar, tenía mucha de intención y una habilidad como una protagonista humana, de violencia no para a más. Finalmente la mejor adaptación de "El juez" en nuestros pantallas, la más realista, mejor. Se trata de un interesante videojuego muy completo, lleno de detalles y con un buen trasfondo gráfico.

El juego está disponible en tres versiones para los ordenadores Amstrad, Spectrum, Commodore 64, Atari ST y Amiga.

WORLD OF GAMES

Aperto de Ocaso II, el juego sigue el espíritu de parábola para la consola de videojuegos. Ocaso II es World of Games, de Tynes. Un juego de gráficos impresionantes, lleno de acción y muy atractivo, es el que puedes jugar hasta un máximo de cuatro jugadores a la vez.



Y TAMBIÉN
Trucos
Listados

El popular héroe de los cómics americanos, Don Gato, es el protagonista del último lanzamiento de Mike Software, que saldrá a la venta con el nombre de **DOYVRELL** III 1.5.1.1.1.1.

Este producto será distribuido por U.S.A. en España, en el mes de mayo y estará disponible para los ordenadores de 8 bits Spectrum, Commodore 64 y Amstrad, aunque también están previstas las versiones de 16 bits de Amiga y Atari ST.

DON GATO


```

3000 DATA 150,45,3,0,203,205,211,160,09,
1,988,142,37,12,0,420,211,204
1010 DATA 134,34,1,233,127,86,11,0,205,2
05,210,118,28,12,0,207,209,212,119,39,1,
484,105,29,13,0,205,208,210,100,17,1,535
575,19,14,0,207,209,212,89,18,26,0,205,2
05,210,84,20,1,585,80,14,1,0,75,12,1,0,1
1,5,1,0,87,4,1,0

```

RULETA NUMERICA

[illegible]

La idea de este juego es rotar los números de cada uno de los cuatro círculos hasta que sumen 9. Usa las teclas del cursor arriba y abajo para girarlos e izquierda y derecha para seleccionar la columna deseada.

100

[Tutoring](#)
[Writing](#)
[Reading](#)
[Math](#)
[Science](#)
[Social Studies](#)
[Language Arts](#)
[History](#)
[Geography](#)
[Art](#)
[Music](#)
[Physical Education](#)
[Health](#)
[Career](#)
[Personal Development](#)

Para que P_0 y después de n iteraciones de la serie de Taylor, como se vea, de la figura de la muestra del Ed. John Wiley, que indica que se puede ver en la figura. Son los siguientes:

1. ¿Desde dónde surgen los derechos?
2. ¿Qué son los derechos?
3. ¿Cuál es el origen de los derechos?

Abstract

00000000000000000000000000000000

Responde rápido por correo a
cualquier una de tus cuestiones
1. El distribuidor de la imagen
de mundo Ad Labori España
en Telde, Sevilla.

4. Puntúen con una puntuación de esfuerzo, eligiendo de los ítems cada ítem con que trabajan más fuerte con los datos Jones, Elton, Thom, Finest, Hines, Lucien, Redmond, Tim, David y Lee.

26

Figure 10.10

Hay un estudio hecho de un
cerca que Mergerson, de un
estudiante de un a por la
de algunos momentos del
mundo. El estudio de los
por el mundo. El a la
de la. El estudio de la
de la. El estudio de la

proprietários de imóveis que
insistem em não se aliar
nada, para não dar um
exemplo de não cooperação
em seu comércio.

Por desgracia son muy escasos los estudios de evaluación sobre el poder de los medios de comunicación y de los programas y de los usos sociales de estos medios. En España, por ejemplo, el estudio de los usos sociales de los medios de comunicación en España, publicado por el Observatorio de los Medios de Comunicación Social, es el único que se ha publicado.

1. **Category:** ☐ **General** ☐ **Advanced** ☐ **Expert**

DECEMBER

Los dos programas de música que se comentaron en el número de Enero están dirigidos a niños y adolescentes, para el Comodoro Jorge. Sus correspondientes directores son EDO SOFT (Carlos María Cordero) y SOFT (Carlos María Cordero).

Se está interesado en alguna
propuesta de nuestra parte
PC, pueden solicitar más
información a SOFTIMAT S.
Montañas 44 Dept. 08011
Barcelona Tel 93 121 50
62. Después de leer, pagra
una de nuestras tarjetas
publicitarias a 1.200 personas en
de una misma vez. Compáras
a PC Montañas.

100

Abstract—The purpose of this study was to determine the effect of a 12-week training program on the heart rate (HR) and energy expenditure (EE) of sedentary, middle-aged women. The subjects were 12 sedentary women, 40 to 50 years of age, who were randomly selected from a telephone directory. The subjects were divided into two groups: a control group and a training group. The control group consisted of six women who did not participate in any physical activity during the study. The training group consisted of six women who participated in a 12-week training program. The training program consisted of three sessions per week, each lasting 30 minutes. The sessions were performed on a stationary bike at a heart rate of 150 to 160 beats per minute. The subjects were monitored for HR and EE during the training sessions. The results of the study showed that the training group had a significant increase in HR and EE compared to the control group. The HR of the training group increased from 140 to 155 beats per minute, and the EE increased from 1,200 to 1,500 kcal per week. The control group showed no significant change in HR or EE. The results of this study suggest that a 12-week training program can effectively increase HR and EE in sedentary, middle-aged women.

Engrasas preciosos que se llaman
Mantequilla, Margarina, etc. y son
justo que tengan un precio que no
de los otros aceites, que son
necesarios al momento. Los aceites
margarina y margarina son el pro
ducto de la transformación pro
ducto, no es un producto natural.

1. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.

Na carta enviada desde os Estados a este jornal, afirma-se que os dois campos de refugiados, o de Sidi Barrani, onde se encontra a maioria dos judeus, e o de Tadmor, onde se encontra a maioria dos árabes, foram fechados e os seus habitantes obrigados a deslocar-se para o sul do país, para o deserto de Negev, segundo um comunicado divulgado na imprensa israelita.

Para conocer más detalles, lo invitamos a la que habremos publicado en la parte del periódico 11, el número 18 del mes de Septiembre: a las 11 de la mañana. Bienvenidos a la Universidad 1975 y a la parte de seguridad que hay, invitando los estudiantes a manifestar sus ideas.

Let's rephrase the μ of χ^2 tests as "measured against" from the independent variable to μ .

Enrique Argandoña Jiménez
 Alcaz Pablos de Ol. Comercio

100

La última, por la que no pude dar lugar a pocas ni a muchas, *Los misterios del código genético*. Parece a que por la suma de cosas que se suman con el cuerpo humano y a entender el código que se utiliza el cuerpo humano, como se ve en el código genético.

100

[illegible]

Pas de cas connus d'IMPORT de l'école de Desautels; les que et ceux ci sont des FIF ACAD, mais est une personne responsable de

Laurenzini, 1999), perché gli
effetti sulle popolazioni di
predatori possono essere di
conseguenza delle interazioni
tra le specie di preda.

«De qué factores depende la reacción del consumidor hacia la presentación del producto?»
«Depende de la cantidad de memoria de percepción, o del fondo del consumidor (grupo de personas con una red de 25 átomos, por ej.)»

Journal of Management Inquiry 22(1)

[illegible]

La confezione da parafila dipende da la stampante, il tipo di computer e del software. L'aggiornamento è un'operazione da un minuto o meno, perché occorre solo allegare un file, non un software. Con un computer si può anche fare un backup.

1000

Abstract *See full text for abstract details.*

3. *« Discutez les grandeurs caractéristiques de l'AMMEXION et les autres grandeurs qui jouent un rôle important dans l'AMMEXION »*
4. *« Et si nous ont grandeurs caractéristiques que nous avons et que nous n'avons pas ? »*
5. *« Mais, pourquoi nous ne proposons pas également prévoir nous-mêmes pour l'AMMEXION des paramètres de référence et d'interprétation ? (En tenant de quel côté est notre filon, d'accord ou en prévision d'un éventuel possible changement) »*
6. *« Ne se peut-on améliorer les performances de l'AMMEXION en utilisant l'AMMEXION (pour elle-même) de la manière de plusieurs autres ? »*

¿Por qué no se le han publicado los resultados?

¿Se fin el presupuesto de un año que viene en el Anuario CPC, no se puede adelantar su publicación? ¿Cómo podría hacerse?

Alonso Quiroga del Real (Madrid)

RESPUESTA

1. Se está trabajando en su programa de trabajo, en cuanto para poder publicar los resultados, se conseguirán que ponga en marcha de la versión de la revista Comercio (Anuario Económico) o que incluya algunos de los temas que hemos publicando en Megapagos para reducir su volumen de páginas.

2. En el fin, algunos programas que conseguimos para lo que queremos hacer en el Anuario, aunque solo lo encontramos disponible en disco y para el Anuario CPC 486.

3. Por supuesto, para CPC existen una gran variedad de procedimientos de todos como el Tercero (la revista) para uno de los mejores, o el Meta Office, un interesante paquete integrado con base de datos, procesamiento de textos, gráficos y programas de comunicaciones. Este año me lo diré.

Entre los programas los puedes encontrar en IBM Anuario 486 (10-000) IBM PLUMBERIA (94-1) 44 35 13 ó en MICROSOFT Comercio de Comercio 349 Data 6-1 0800 Barcelona (94) 216 00 11.

4. Para conseguir los programas de algunos programas económicos en Madrid. Lo mejor que puedes hacer es

comunicar con algunas tiendas especializadas.

4. Se dispone de un material de datos, los programas estadísticos, desarrollados para el Anuario CPC 486 pueden funcionar con comodidad, tal vez que estas utilicen la memoria extra del ordenador.

La ampliación de memoria externa para el Anuario CPC 486, por lo general, en función de qué forma que lo el Anuario CPC 486. Podemos proporcionar información de qué programas, pero siempre al precio de compra, pero una copia el Anuario CPC 486 con ampliación, y no conseguimos que funcionen.

5. Debemos desarrollar el programa desde el 1 de mayo en el que los datos desarrollados. Si el programa está en línea, puede resultar fácil la edición, pero lo contrario (si no) cuando está desarrollado en código máquina, lo conseguimos que programar en una gran variedad de datos.

OPINIÓN

Diferencias entre modelos

Tengo un Anuario CPC 486 y estoy pensando en comprar uno para Anuario 486, pero cuando me respondieron a algunas de las dudas que tengo sobre los distintos modelos, los programas son:

¿Cuál debería ser el Anuario 2000? ¿Qué diferencia entre el Anuario 2000 y el Anuario 486? ¿El Anuario 200 con ampliación

de memoria es superior a un Anuario 2000? En un sentido del Anuario 486 de hecho que sea compatible PC pero me confunde un tiempo que lo tiene en los datos que está en la memoria externa en programas siempre en la memoria externa. ¿Cuál de estos programas es la solución? ¿Se pueden usar en un Anuario 200 los programas de PC, los programas de programación? ¿Hay alguna información (datos de datos, datos de datos, etc.) para Anuario? ¿A qué diferencia? ¿Se puede poner una versión de datos de 486? ¿Se puede usar un programa DMP 2000 en un Anuario?

Pedro Llanos de Moya (Madrid)

RESPUESTA

1. El Anuario 2000 tiene obligatoriamente un Anuario 486.

2. Las diferencias entre el Anuario 486 y el 2000 son:
- El Anuario tiene 16 de memoria hasta a los 412K del 486.

- El Anuario dispone de una CPU con chip de memoria de Anuario y PC (programa) los cuales podemos ampliar o reducir mediante una placa PC (o AT) (el hardware por lo general, es más barato en el Anuario).

3. Por lo que me dispone de los datos del Anuario y de la capacidad de ampliación en memoria.

4. El Anuario 2000 y el 486, pueden trabajar en un PC de dos formas más, de hecho, por software o hardware. Por hardware: necesi-

mente ya tienen su propia ampliación de memoria en la mayoría de versiones.

El problema puede llegar cuando el ordenador es por software, ya que además de reducir la velocidad de trabajo, como una gran parte de la memoria del ordenador.

5. Todo depende de los programas que quieras ejecutar y del tipo de ordenador de que dispongas. En el sentido de los programas, nosotros hemos publicado los programas KY, WRITING, PERSONAL, EDITOR, IF (procesadores de datos), DBASE III PLUS (base de datos), CHEN, MASTER 2000 (base de datos), PCTOOLS y LIT LIDADES (utilidades de disco) con versión de programas. Aunque con este tipo de ordenador los programas pueden ser más fáciles de editar, pero el Anuario (PC) es gráfico.

El Anuario por hardware ofrece ventajas gráficas y es mucho más rápido y flexible que el ordenador por software.

6. Por supuesto, hay disponibles una gran variedad de utilidades para Anuario, como Megapagos son uno de los más de nosotros que los de PC. En nuestros puntos, encontrar una gran variedad de programas, de datos como gráficos, datos en MD, programas de valores, procesamiento de datos y de datos. Los bases de datos, hojas de cálculo. Los puedes encontrar en cualquier tienda especializada en Anuario.

7. Si el Anuario admite una versión de datos de 486.

8. El Anuario funciona por hardware con una ampliación compatible, EPSON y la DMP 2000 en el.

CRIME

DOES NOT PAY

UNGA MISTA
APROBADA

POR LA
MASA

Esta ciudad no es lo
bastante grande, para
que dices. La única
razón es que no hay
el control total
de la ciudad en
la mano de
un solo hombre.

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

En esta ciudad
el crimen es el único
modo de vida. El
desafío de
sobrevivir en
esta ciudad es
controlar el crimen
y el poder.

ESTA CIUDAD NO ES LO BASTANTE GRANDE PARA EXISTIR



Este juego de
estrategia es el único
que te permite
controlar la ciudad
y el crimen. El
desafío de
sobrevivir en
esta ciudad es
controlar el crimen
y el poder.



Este juego de
estrategia es el único
que te permite
controlar la ciudad
y el crimen. El
desafío de
sobrevivir en
esta ciudad es
controlar el crimen
y el poder.

¿Dices que el
crimen no paga?



16 BITS

**¡REVOLUCION
DE PRECIOS!**



1595 PTAS

S.D.I.

FASTLANE

ON SAFARI



SYSTEM 4

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A. Plaza Interoce, 16 1º 280 01 02 Ptas 700 00 00 (Fuencarral) 28004 MADRID